

مخبر



الجزء  
الأول

كتيب الرجل الكامل

مخبر

الرجل الكامل

تقن 3

فايتيل فايتيسي 7



فيلس ٣

فانيل فانيللي

كتيب الحل الكامل

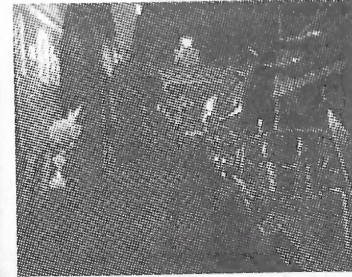
الاجابة

الجزء الأول





تبدأ اللعبة عندما يتوقف قطار على المحطة، وتترجل مجموعتك من القطار قبلك، ثم على الفور ستواجه حارسين ينتظرك، بعد ذلك توجه نحو الحارس الملقى بقربك، فتشه لتجد معه مشروباً معالجة، ولكي تفعل ذلك إجعل لاعبك يقف فوق الحارس الملقى على الأرض ثم اضغط زر ●، تذكر أنه عليك أن تفتشه مرتين كي تجدهما. تقدم بعذر نحو المخرج، لتتأخر لأنك قد تواجه حارسين آخرين ستضطر لمواجهتهما وحيداً مرة أخرى حيث سيكون رفاقك في الجهة الأخرى، لكن «كلاود» - البطل - ليس ضعيفاً وسيتمكن من القضاء عليهم بسهولة، بعد ذلك ستتمكن من الذهاب إلى المخرج وتصلع الدرج إلى الغرفة التالية.



في أعلى الدرج إبتعد عن المدخل قليلاً، والتفت يساراً لتصل إلى باقي أعضاء مجموعتك عندما تتحدث مع «بيجس» الشخصية التي ترتدي رباط رأس أحمر، ستتمكن من تغيير اسم البطل، وعندما تتحدث مع أي شخصية ستضم إليك فإنك ستحصل على فرصة لتغيير اسمه، وبعد أن تنتهي من إدخال الاسم تابع بالضغط على خيار SELECT من القائمة الموجودة في الركن الأيمن السفلي

من الشاشة، سيتعرف كلاود الآن على «باريت» أول شخصية من الشخصيات التي سترافقه، لكنه لن ينضم إليك إلا لاحقاً، سيفتح الباب الذي أمامه وسيكون بإستطاعة كلاود أن يتبع باقي زملائه إلى المنطقة الثانية.

خذ وقتك وأنت تتجول في هذا الجزء الصغير كي تتدرب على أساليب القتال قبل أن تتقدم نحو الجسر الموجود أسفل علامة INTRUDER/WRNING ثم إلى الباب في الركن العلوي الأيمن من الشاشة.

سيصل كلاود إلى الجسر المؤدي إلى المولد الأول، في منتصف الجسر توجد جهة لأعلى سيحتاج كلاود إلى إتباع رفاقه في إتجاه هذا الطريق ثم عبر المدخل، إصعد إلى بوابة الأمن التي أمامك وتحدث مع «باريت» الذي سينضم إليك حيث ستتحكم به كما تتحكم بكلاود، الآن تحدث مع «بيجس» الذي يقف على يسارك، لكي تجعله يدخل الرموز التي تفتح الباب، إتبع مجموعتك عبر الباب وتحدث مع «جيسي» التي ستفتح لك الباب الثاني، وقبل أن تتطلق مسرعاً وتقفز إلى المصعد، إتجه يمينا بمجرد أن تعبر الباب وتقدم إلى الغرفة المربعة الصغيرة في الركن البعيد الأيسر ستجد صندوقاً براقاً، إفتح الصندوق لتحصل على فينكس داون

**PHOENIX DOWN**. ثم أخرج وتحدث مع جيسي داخل المصعد واضغط O لتشغيل الزر الموجود في الجهة اليمنى من المصعد.

عندما يصل المصعد إلى أسفل أخرج من الباب وستجد نفسك في غرفة كبيرة، تحوي مبنى دائري التصميم صغيراً أمامك حيث ستكون في الأعلى، إتجه يمينا وتابع تقدمك لتتزل عبر الدرج الطويل إلى الطابق السفلي، إن احتجت يمكنك أن تستخدم هذه المنطقة لكي تتدرب على مزيد من القتال مستخدماً الشخصيتين اللتين معك، قبل أن تدخل إلى منطقة السلالم التي تقع عبر الباب المواجه للدرج الطويل، عندما تتحدث إلى جيسي ستخبرك كيف تستخدم السلالم عندما تصل إليها، وذلك سهل جداً، اضغط زر ● لكي تتزل إلى السلالم، ثم استخدم قرص التحكم بإتجاه الأعلى أو الأسفل لتصعد أو تنزل، اتبع جيسي إلى القسم التالي وانزل إلى السلم التالي المشار إليه بملثك أخضر ولاتنس أن تلتقط الشراب المالح الذي بجوار جيسي، ثم إقفز إلى السلم الذي يجاور الشراب وانزل منه تذكر أن تستخدم زر ● لتقفز إلى السلم. في نهاية السلم إتجه يساراً واتبع الطريق لتصل إلى سلم آخر ملتصق بالجدار، انزل إلى نهايته، في هذه النقطة ستجد أول نقطة للحفظ، إحفظ اللعبة وتحقق من قوة لاعبك وحالتهم قبل أن تتقدم وتعتبر الجسر، وعندما تقرب من الجسر التقط باللوحة العلاج **RESTORE MATERIA** قبل أن تبدأ بوضع التقابل.

**تحذير:** بمجرد أن تزرع التقابل سيواجهك أول رئيس للمرحلة **GUARD SCORPIO** **العقرب الحارس** (انظر في القسم الخاص به) بمجرد أن تقضي عليه سيبدأ مؤقت بالعمل، حيث سيكون لديك عشر دقائق كي تصل إلى نقطة الأمان التي تبعك عن الانفجار. أركض إلى حيث أتيت وقم بحفظ اللعبة مرة أخرى من نقطة الحفظ، قبل أن تتسلق، حيث سيكون هدفك النهائي هو أن تعود إلى الجسر الذي عبرته في البداية، وستلاحظ في طريق عودتك أن جيسي لازالت في مكانها، تحدث معها مرة أخرى، وستكتشف أن قدمها علق في إحدى زوايا الجسر ولاستطيع أن تخرجها، سيحتاج كلاود إلى أن يحرر قدمها حتى يتمكن من الخروج من منطقة المولد لأنها هي التي تعرف شغرات فتح أقفال الأبواب التي ستخرج منها، بمجرد أن تساعد جيسي سيتوجب عليك أن تتبعها إلى أعلى السلم ثم عبر المخرج الموجود في الأعلى.

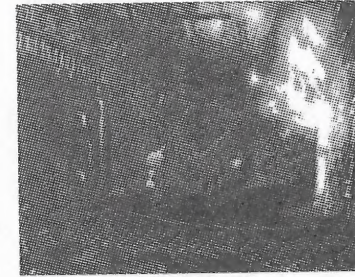
ستجد نفسك الآن قد عدت إلى الغرفة الكبيرة وستصعد الدرج الطويل، إتجه إلى المصعد المشار إليه بملثك أحمر، ثم أصد إلى منطقة أبواب الأمان، من هنا تحدث مع جيسي الذي يقف بجوارك وستفتح لك أول بوابة أمن، إتبعها عبر الباب ثم تحدث مع بيجس الذي سيفتح لك بوابة الأمان الثانية بمجرد أن تخرج من الباب التفت يمينا ثم تقدم عبر المخرج.



### \* الرئيس: العقرب الحارس

لدى العقرب الحارس نوعين من الهجمات القاتلة: في الأولى يستخدم ذيله حيث سيلتف المخلوق ويلسك بذيله بشكل متكرر، والثانية عبارة عن هجمة خاصة يطلق فيها من ذيله ليزر عالي الفعالية، عليك أن تتجنبه بأي ثمن، وأكثر طريقة فعالة لهزيمة هذا الوحش هي استخدام **تعويذة الصاعقة BOLT** باستمرار وتجعل باريت يستخدم هجمته العادية، وحاول أن تتفحص مقدار طاقتهم فإن وجدته نزل تحت ١٠٠ نقطة استخدم مشروب العلاج لتوصلها إلى أقصى حد مرة أخرى بأسرع مايمكن، وبعد أن يصاب العقرب عدة مرات فإنه سيفضب، ويرفع ذيله ويهزه بشكل عنيف، عندما تشاهد هذا توقف عن القيام بأي هجمة ولا تبدأ حتى يعود إلى وضعه الطبيعي، فإن هاجمته وهو في هذه الحالة فإنه سيقوم بهجمة معاكسة بسلاح الليزر الذي في ذيله، وسينقصك ذلك مقدار ٧٥ نقطة من طاقة الشخصيتين اللتين معك في نفس الوقت، تذكر أنك مازلت في حاجة إلى الهروب، وستواجه أثناء هروبك أعداء متنوعين حتى تصل إلى الجسر، وإذا وجدت أن الوقت يداهمك واحتجت إلى أن تفر من القتال فقط إبقِ إصبعك على L1 أو R1.

### \* المستوى ٢: الهروب



بعد الهروب من الانفجار، سيجد الفريق نفسه في منطقة صغيرة تجاور المدخل الذي أصبح مشتتاً، ثم يتفق الفريق على أن يتفرقوا ليجتمعوا من جديد في مبنى المقر الرئيسي شارع الفقراء القطاع ٧، وعندما تنتهي المحادثة التي بينهم، اتبع باريت عبر الدرج لتنتقل إلى المنطقة الأخرى، وعندما يصل كلاود إلى الشاشة التالية فإن باريت سيكون قد إختفى عن الأنظار، لكن كلاود سيبدأ بمحادثة فتاة الورود التي سقطت على الأرض من جراء الإضطراب الذي أحدثه الانفجار، وستسأل الفتاة كلاود وتقول «ماذا حدث؟» وسيظهر لك بعدها خياران إختار NOTHING..HEY, LISTEN ثم إختار AROUND HERE DON'T SEE, MANY FLOWERS, وبإختيارك لهذه الجملة فإنك ستحصل على فرصة لكي تشتري وردة، بعد أن تحصل على الوردة إتبع الفتاة إلى المنطقة التالية وستجد نفسك في الساحة، تقدم نحو الجهة الأخرى من الساحة، وإلتقط شراب العلاج الموجود في أسفل المنطقة، قبل أن تتحدث إلي الرجل الذي يقف بجوار النور، وبعد أن تتحدث إلى جميع الأشخاص في منطقة الساحة تابع تقدمك نحو المخرج المشار إليه بمثلث أحمر.

## FINAL FANTASY 7

بمجرد أن يدخل كلاود المنطقة السفلية من الساحة سيواجه جنود «شينرا» وسيظهر أمامك خيار كي تقاتل أو تهرب، إختار أن تقاتل، وسيكون على كلاود أن يدخل ثلاث معارك متفرقة، قبل أن يحاصر ويضطر إلى أن يقفز على سطح القطار الذي أسفله.

### \* مقر قيادة أفلاش

أصبح أصدقاء كلاود الآن على القطار في طريقهم إلى القطاع ٧، سيتحد كلاود معهم بعد فترة وجيزة، حيث سيدخل عبر الباب الموجود في الجهة اليسرى من مقطورة النقل، بمجرد أن يجتمع، إتبع أصدقائك إلى المقطورة التالية، تقدم نحو الأمام وتحدث مع جيسي وسوف تشرح لك نظام عمل السكة الحديد في مدينة مدچار، بالإضافة إلى نقاط الفحص الأمنية، ثم تحرك إلى الجهة اليسرى من الناقلة وتحدث إلى باريت، سيصل القطار في هذه الأثناء إلى المحطة. سيخرج الجميع من القطار، ويتفقون على الاجتماع في مقر القيادة، ثم بعد ذلك تحدث إلى الحارس الذي على المنصة حتى يخبرك أن أول قطار سيفادر مدچار الساعة ٥:٠٤ صباحاً، الآن تقدم نحو الجهة اليسرى من الشاشة بإتجاه القطاع ٧.



في الجهة العلوية اليسرى من الشاشة ستجد نقطة حفظ، وقبل أن تذهب إليها تحدث إلى الشخص الذي يقف بجوار نقطة الحفظ، سيزودك بمعلومات مهمة وشيقة عن الأعمدة الدعامية الموجودة في شمال شارع الفقراء، بعد أن ينتهي من حديثه قم بحفظ اللعبة، ثم أدخل إلى الشارع من الأسفل، إتجه مباشرة نحو مقر القيادة.

سيخلي باريت مستخدماً أسلوبه الخاص منطقة المقهى ثم يستدعي باقي أعضاء المجموعة، لاتقلق فسيكون لديك متسع من الوقت كي تقوم بزيارة المتاجر الموجودة في المنطقة، ولكن على كلاود أن يحصل على نقوده قبل أن يتمكن من التبضع بشكل جدي، تحدث إلى باريت الذي يحرس المدخل إلى مقر القيادة، وسيجعلك تدخل إلى المبنى الذي خلفه.

وبمجرد أن يدخل كلاود فإنه سيقابل تبفا الفتاة التي ستصبح ثاني شخصية في أعضاء فريقه الدائمين، وإن إستطعت أن تحصل على وردة في السابق، فإنه سيكون لديك فرصة كي تقدمها إما لـ «تبفا» أو «مارلين» ابنة باريت، وبعد أن تتحدث مع جميع أصدقائك تحرك بإتجاه المخرج، سيدخل باريت إلى الغرفة ويستدعي الجميع كي ينزلوا إلى الطابق السفلي من أجل الاجتماع، بمجرد أن ينزل الجميع توقف وانضم إلى «تبفا» كي تشرب مايرحلك وتتحدث معها، بعد الإنتهاء من ذلك إتجه بجوار آلة البن بول لكي تستقل المصعد الذي سينزلك إلى غرفة الاجتماعات، إضغط زر ● لتشغل المصعد، وبعد أن تنتهي من الحديث مع باريت عن نقودك،



بعد أن تنتهي من مشترياتك، سيحين الوقت لكي تركيب بعض البلورات لسلاح كلاود «بستر سورد» جهزه ببلورة العلاج والبلورة الشاملة، وستحصل بهذه العملية على تعويذة العلاج لجميع لاعبيك، وستساعدك كثيرا في عدة أجزاء من اللعبة، وبإمكانك أن تركيب بلورات لباقي أعضاء الفريق.

أعط باريت بلورة النار وتيفا بلورة البرق LIGHTNING MATERIA بعد أن تنتهي من تزويد فريقك بما يحتاجونه تجول في أرجاء منطقة الفقراء قبل أن تتوجه نحو محطة القطاع ٧ الذي سيأخذك إلى المهمة التالية، لاتنس أن تحفظ اللعبة.

**\* قائمة ما قد تحتاج إلى شراؤه:**

متجر الأسلحة		متجر الأدوات	
السعر	الأداة	السعر	الأداة
١٦٠	الأساور الحديدية	٥٠	مشروب العلاج
٣٥٠	المسدس الهجومي	٢٠٠	فينكس داون
٨٠	القنابل اليدوية	٨٠	المصل المضاد
		٦٠٠	بلورة النار
		٦٠٠	بلورة البرق
		٦٠٠	بلورة الثلج
		٧٥٠	بلورة العلاج

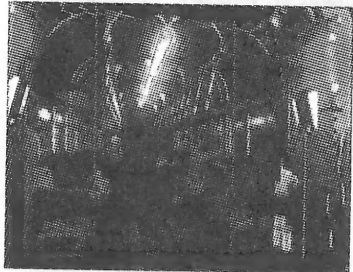
### \* المستوى ٤: رحلة القطار

عندما تصل المحطة، إصعد القطار، وعندما يبدأ بالتحرك إتجه إلى مقدمة المقطورة وتحدث إلى «تيفا».

فجأة ستسمع صوت إنذار ١ صدر بسبب ان «شينرا» قامت بتغيير موقع نقاط الفحص الأمني وعلى الفريق أن ينتقل من عربة لأخرى كي يتجنبوا الحصار.

لديك ١٥ ثانية حتى تصل إلى المقطورة التالية الموجودة في أسفل الشاشة، أثناء ذلك بإستطاعتك إلتقاط بعض

الأدوات المفيدة من الركاب الآخرين علي القطار، ولكي تتمكن من الحصول على عدة أدوات وتتجنب أن تعلق في المقطورة، إبق إصبعك على زر X لتركض.



إصعد مستخدماً المصعد مرة أخرى، ثم إنطلق بإتجاه المخرج، ستلحق بك «تيفا» وستتوسل إليك أن تساعدهم، وعندما تنتهي المحادثة سيدخل باريت الغرفة ويعطي كلاود نقوده ١٥٠٠ جيل، ويتفق مع كلاود على تكلفة المهمة التالية. سيستيقظ كلاود ويجد نفسه في ركن غرفة الاجتماعات أسفل مقر القيادة، إستخدم المصعد كي تصعد إلى الطابق الأول وتتحدث مع «تيفا»، وعندما تنتهي وتتحدث إلى باريت فإنه سيطلب منك أن تشرح له طريقة عمل البلورات، فإن كنت لاتعرفها إختار «نعم» OK I' LL EXPLAIN IT. وستحصل على تعليمات تظهر لك عملية إستخدام البلورات، فالبلورات تعتبر بحد ذاتها جزءاً هاماً جداً من اللعبة، لذلك إقرأ التعليمات التي ستظهر لك بحرص.

الآن يمكنك أن تخرج من المبنى وتبدأ في إستكشاف أرجاء المنطقة، وأول شيء ستهتم به هو متجر الأسلحة (أسفل مبنى مقر القيادة)، وبالتحدث إلى البائع الموجود في الجهة اليسرى من المتجر فإنك ستحصل على قائمة البيع/الشراء، إقتن ثلاث قطع من IRON BARGLES الأساور الحديدية، واحدة لكل شخصية، ثم أخرج من القائمة، إضغط ▲ لكي تفتح قائمة التجهيز وتعددهم بدروعهم الجديدة، ولاتقلق إن لم تكن تعرف الطريقة لذلك، لأنه في الغرفة التالية ستحصل على قسم تعليمي سيساعدك ويشرح لك كيفية أداء ذلك، بعد أن تضع الدروع الجديدة سيكون بإمكانك أن تباع الأساور «البرونزية» التي كان يرتديها أعضاء الفريق إلى البائع، وبعد أن تنتهي من هذه المنطقة استخدم مخرج السلم الموجود خلف المتجر، ثم أدخل الغرفة التي أمام المبنى، وستجد هناك البلورة الشاملة ALL MATERIA وإيثر ETHER لتلتقطهما وأيضاً ستحصل على قسم تعليمي موسع، والنقاط المشار إليها من ١ - ٤ تخص الأشخاص الموجودين في هذه الغرفة، كل واحد منهم يحمل معلومات ثمينة ستشرح لك وترشدك إلى كيفية إستخدام الأساسيات التي ستحتاجها خلال لعبك، تذكر أن تحفظ اللعبة قبل أن تخرج من هذه الغرفة.

**ملحوظة:** عند إحتياج فريقك للراحة فيإمكانك أن ترجع إلى متجر الأسلحة وتحدث إلى الصبي الموجود في الطابق الأرضي الذي سيطلب منك ١٠٠ جل مقابل أن تستخدم غرفته الموجودة في أعلى المتجر.

المتجر التالي الذي ستذهب إليه خاص بالبلورات (ستجده على يسار متجر الأسلحة)، تحدث إلى البائع وستظهر لك كما سبق قائمة البيع/الشراء، إقتن منه بلورة النار FIRE MATERIA وبلورة العلاج، وإن تبقى معك مزيد من النقود إقتن أكبر قدر من مشروب العلاج وفينكس داون التي ستساعدك في مغامرتك.



الآليين، عليك أن تؤديها بأسرع ما يمكن، ويجب أن تعتمد على إستخدام تعويذة كلاود الجديدة «العلاج الشامل» كلما أصبحت طاقة شخصياتك منخفضة، حيث لن تستطيع أداء هذه التعويذة على جميع شخصياتك سوى مرة واحدة في كل قتال، تقدم نحو الأمام وتحدث إلى جيسي، ثم إنف يسارا والتقط مشروب العلاج في الركن.

الآن يجب أن تتحرك للأسف مستخدماً السلم الموجود أمام المنطقة ذات الخطوط الصفراء والسوداء الموجودة أقصى اليسار من الغرفة.

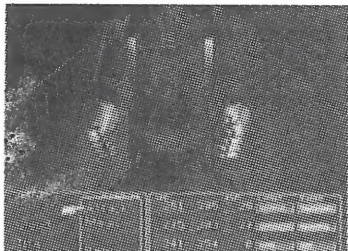
بمجرد أن تصل إلى أسفل السلم إتبع الممر إلى نقطة الحفظ ولا تنس أن تلتقط الخيمة TENT في طريقك بعد أن تحفظ اللعبة تحدث إلى بيجس الذي يقف الآن أمام السلم التالي، قبل أن تصعد إلى المنطقة التالية.

تحرك نحو اليسار ثم على المزالق لتصل إلى الطابق الأرضي، تحرك على المنصة الكبيرة وأدخل عبر الباب الموجود في الجهة المعاكسة لقاعدة الدرج الطويل، أرضية هذا المفاعل تشبه المفاعل الأول المحطم، ستجد المفاعل في الجهة الأخرى من الجسر أسفل منطقة السلم، التي تشبه الطريق الذي سلكته عند إتمام المهمة الأولى، بعد أن تزرع القنبلة، إرجع إلى هذه الغرفة الكبيرة وتابع تقدمك لتصعد إلى أعلى الدرج نحو المصعد، الموجود على الجهة اليسرى عندما تصل إلى أعلى المنصة، لا يوجد مؤقت تفجير لكن لا تبق هنا لفترة طويلة.

بعد رحلة قصيرة عبر المصعد، أخرج منه يساراً، ثم إتجه لتلتقط من الصندوق «إيثر» الذي بداخله، الآن تقدم إلى الغرفة التي على الجهة اليسرى، ولكي تفتح بوابة الأمن التي تسد طريق الخروج، فإن على فريقك أن يضغط الأزرار الستة في نفس الوقت، ولتفعل ذلك عد إلى ثلاث ثم إضغط زر ● وقد لا تنجح معك من المحاولة الأولى لكنه طريقك الوحيد، وبمجرد أن تجتاز هذه البوابة إحتفظ اللعبة ثم أمض بعض الوقت لترفع معيار الضربة القاضية الخاصة لكلاود وباريت، قبل أن تتابع تقدمك عبر المدخل وتنزل من الدرج بإتجاه الجسر وسيركض فريقك عبر الجسر، لكن لسوء الحظ فإنه سيقع في فخ نصبه له مدير شينرا.

### الرئيس: مدمر الهواء AIR BUSTER

مدمر الهواء عبارة عن جندي آلي ضخيم تم تطويره مؤخراً بواسطة «الشنرا»، ولديه هجمتان قويتان سيستخدمهما، الأولى تدعى المفجر الكبير وستسبب لك ضرراً كبيراً بسبب قوتها والمسدس الخلفي الذي سيستخدمه عندما ينفذ هجمة مضادة لهجمتك وسيقسم الفريق عند مواجهته حيث سيصبح الرئيس بينهم وفي



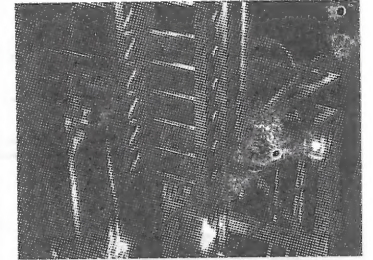
**ملحوظة:** إذا حدث وعلقت في المقطورة فإنه يتوجب على الفريق أن يقفز من القطار في وقت مبكر، لكن ذلك لن يعيق مهمتك التالية، وإن علقت في أول مقطورة فإنك ستنزل في المحطة التالية التي يحرسها جنود خاصون، لن تستطيع تخطيهم، لذلك فإن الفريق سيحتاج إلى أن يعود في الإتجاه المعاكس.

في أول مقطورة تحدث إلى الرجل الناعس القاعد على الكرسي في المؤخرة، وستحصل منه على «فينكس داون»، وفي المقطورة الثانية تحدث إلى الحارس الذي يقف في المقدمة سيعطيك شرباً معالجاً فائقاً HI - POTION وفي المقطورة الثالثة لن تلتقط أي أداة، ولكن الشخص الذي يتحرك في الإتجاه المعاكس قد يسرق منك شيئاً، ولن تستطيع أن تسترد تلك الأداة إلا إذا طاردته وأمسكت به، لن تجد شيئاً في المقطورة الرابعة أو الخامسة.

### المستوى ٥: المولد رقم ٥

بمجرد أن يقفز الفريق من القطار فإنهم سيكونون داخل نفق طويل، تابع تقدمك نحو الجهة العلوية من النفق حتى تصل إلى منطقة مغلقة بواسطة مجسات إشعاعية أمنية، وسيساعدك عدد المقطورات التي تمكنت من تخطيها بنجاح في تحديد المسافة التي ستقطعها عبر النفق لكي تصل إلى هذه النقطة.

تفحص الحفرة الصغيرة التي في الجهة اليسرى من النفق، وستحصل على خيار بين النزول لأسفل أو المكوث، وبالطبع النزول هو طريقك الوحيد لتجنب المجسات، في نهاية الحفرة يوجد رواق صغير، تقدم نحو الأمام والتقط مشروب إيثر من الوسط، ثم تابع الطريق بإتجاه الفتحة التي في الأرض، وإنزل مستخدماً السلم حتى تصل إلى الطابق الأرضي.



الآن ستصل إلى المنطقة الكبيرة التي تشبه المستودع تحوي صناديق متناثرة في كل مكان، إتجه وإنزل من الدرج الذي على اليمين، وإذا تابعت تقدمك فإنك ستمكن من رؤية أحد أعضاء المجموعة (ويدج) يقف بالقرب من السلم، تحدث معه، وسيرشدك إلى أين ستذهب، وستجد سلمين تستطيع تسلقهما لكن كلاهما سيأخذك إلى نفس المكان، فتسلك أي منهما لتصعد إلى تلك المنطقة.

**ملحوظة:** ستلاحظ الآن أن الأعداء الذين تواجههم أصبحوا أقوى وأصبحت هجماتهم تصيبك بضرر أكبر، مرة أخرى، وستفيدك تعويذة الصاعقة كثيراً في التخلص من الأعداء



بمجرد أن تصل إلى منطقة السقف تابع تقدمك متجها نحو الجهة اليسرى من الشاشة وستقفز فوق عدة أسقف تبعد مسافة بسيطة عن منزل إيرث الواقع في منطقة الفقراء القطاع ٥ وبعد أن تنزل من على السقف أركض نحو اليسار وقم بحفظ اللعبة في نقطة الحفظ القريبة منك.

### \* المستوى ٧: منطقة الفقراء القطاع ٥

بعد أن تقوم بحفظ اللعبة تابع تقدمك نحو اليسار حتى تجد لفة على يمينك، تابع نحو الأعلى حتى تدخل إلى منطقة الفقراء، ولن تستطيع أن تخطيء طريقك من هذه النقطة، حيث المخرج إلى القطاع ٦ مغلق بواسطة رجلين لن تتمكن من تخطيهم، وبمجرد أن تدخل إلى هذه المنطقة سيتوقف القتال العشوائي مؤقتاً، ذلك سيتيح لك وقتاً كبيراً كي تتحدث مع الجميع وتقتني ما يلزمك من الأدوات وقبل أن تذهب إلى بيت إيرث (الموجود على الجهة اليمنى من المنطقة)، تأكد من القيام بزيارة إلى غرفة نوم الصبي، أدخل المنزل، التفت يميناً ثم أصعد الدرج.

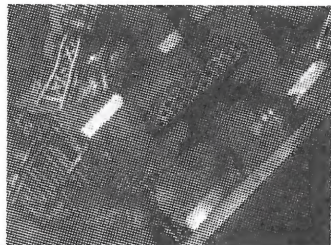
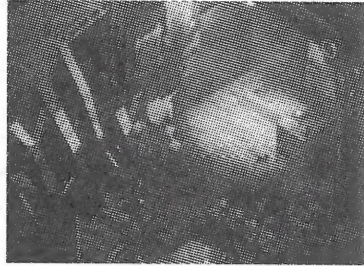
إذا تحدثت إلى «الصبي» الذي يستلقي على السرير سيثرثر قليلاً عن درج سري على منضدته، إذا بحث فيها ستكتشف وجود درج سري وخمس «جيل» مخبأة هناك، **لتأخذ هذه النقود.**

سوف تعود إلى هذه المنطقة لاحقاً وستحصل على أداة ذات قيمة أعلى، قبل أن تخرج من الغرفة إقرأ الورقة المعلقة على الحائط، هذه أول ورقة من ستة ستحتاج إلى إكتشاف أماكنها في أجزاء اللعبة المختلفة كي تحصل منها على أشياء مفيدة، بعد أن تنتهي من هنا إتجه نحو بيت إيرث قبل أن تحفظ أو تدخل المنزل تجول حول المنزل وإتجه إلى حديقة الزهور، والتقط من هناك «إيثر» وبللورة الغطاء، بعدها إحفظ اللعبة وادخل إلى منزلها تحدث إلى أم إيرث «الميرا»، ثم أصعد وتحدث إلى إيرث.

عندما تستيقظ فإنك ستحتاج إلى أن تتسلل وتتخطى باب غرفة إيرث دون أن تمسك بك (لاتركض، إمش)، أخرج من المنزل وإتجه نحو مدخل القطاع ٦ الذي أصبح خالياً.

### \* المستوى ٨: القطاع ٦

ستجد إيرث تنتظرك أمام مدخل القطاع ٦ وستذهب معك، قم بتزويدها بما تحتاج من أدوات وبلورات، هجماتها



العادة سيكون كلاود في جهة وتيفا وباريت في جهة أخرى.

حاول مهاجمته من الخلف بقدر الإمكان واستخدم تعويذة الصاعقة فهي تعمل معه بنجاح. **ملحوظة:** بإمكانك هزيمة مدمر الهواء بسهولة إن أخذت وقتك في ملء معيار الضربة القاضية الخاصة بكل لاعب، وإن أدت ذلك فإن مدمر الهواء سينتهي بسرعة، عندما تفوز بهذا القتال فإنك ستحصل على أساور تيتان TITAN BANGLE.

سينفجر مدمر الهواء بمجرد أن تهزمه، وسيصنع حفرة في الجسر، وسيبقى كلاود متعلقاً بطرف صغير من الجسر ولن تجد طريقة لمساعدته الآن.

### المستوى ٦: فتاة الزهور

سيستيقظ كلاود بعد أن سقط دون أن يتأثر ليجد نفسه على فراش من الزهور، يوجد داخل قاعة مناسبات بالقرب من شارع الفقراء القطاع ٥، وستعني به فتاة الزهور التي قابلها مؤخراً، وسيتعرف «كلاود» على «إيرث» التي ستصبح مع فرقة كلاود، وعلى ما يبدو أن «إيرث» واقعة في مشكلة لذلك فإن «كلاود» يعرض عليها أن يكون حارسها الشخصي الخاص، وبعد فترة وجيزة من ذلك فإن «رينو» الآتي من مجموعة توركسي التي تعمل لحساب شينرا سيدخل إلى القاعة بهدف القبض عليها.

سيترجع كلاود وإيرث إلى المخرج الذي في الخلف من القاعة، وسيطلق خلفهما جنود شينرا وبمجرد أن تخرج من الخلف إقفز عبر الحفرة إلى الدرج وإنطلق نحو الأخشاب المائلة، وسيصبح كلاود وإيرث منفصلين وعندها تنزلق وتهبط إلى الأرض.



وبمجرد أن يقترب منك الجنود فإنك ستحصل على ثلاث خيارات، اختر «انتظري لحظة» من بينها وإصعد السلم لتصل إلى الخشبة المائلة العلوية. بمجرد أن تصل إلى الأعلى سيكون بإمكانك رؤية أربعة براميل حيث ستهاجم إيرث ثلاث مرات، وفي كل مرة بإمكانك مساعدتها بواسطة دفع البراميل ذات العلامات ١، ٢، ٣ في الأعلى على هذا الترتيب، وسيكون رابع برميل بمثابة فخ أو تمويه، بعد أن تكمل هذه المهمة البسيطة ستمكن إيرث من التخلص من الضغط الواقع عليها وستنضم إلى كلاود على الخشبة المائلة، تقدم نحو الأمام متخطياً الشعاع المائل وبإتجاه الفتحة العملاقة التي في السقف والتي تسبب فيها كلاود قبل فترة وجيزة، بمجرد أن تخرج من القاعة فإن كلاود وإيرث سيتحدثان على السقف قبل أن يتابعا تقدمهما.



الملاكمة، ستعرف لماذا أتت وستقدمك لشخص يدعى بيج برو. وسيوضح أنه كي تحصل على شعر مستعار فإن على كلاود هزيمة «بيج برو» في مسابقة قعود القرفصاء، سيتم شرح أسلوب التحكم لك والأضرار التي تضغطها، وتذكر أن كل زر يؤدي حركة، وأن لاتضغط الزر التالي حتى ينتهي كلاود من الحركة السابقة، ستحصل على فرصة كي تتدرب على هذه العملية قبل بدء المسابقة، عندما تنتهي المسابقة ستحصل على شعر مستعار من بين ثلاثة أنواع:

- عندما تفوز - شعر مستعار أشقر (الأفضل)
- عندما تتعادل - شعر مستعار مصبوغ
- عندما تخسر - شعر مستعار عادي

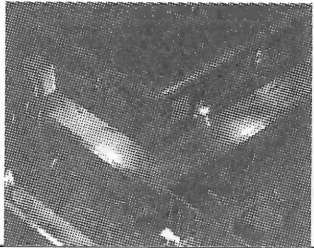
بإمكانك الآن أن تتوجه نحو مبنى «دون كورنيو» إن كنت تريد أن تقتني أدوات أخرى من المتاجر ننصحك بشراء درع ميزديل وقضيب ميزديل، وتذكر أن تتزود بهما قبل ذهابك، عندما تصل الى المبنى سيدعوك الحارس مباشرة إلى الدخول وبعد أن تتحدث إلى موظف الإستقبال فإنه سيتركك تذهب وتقدم نفسك إلى «دون كورنيو» الآن إبدأ في البحث عن تينا، إصعد الدرج الذي خلفك واتجه إلى المدخل الموجود في الجهة البعيدة، وأنزل الدرج، ستجدها في نهاية الدرج في البدروم، تحدث إليها بعد أن تنتهي سياأتي موظف الإستقبال ويخبرهم أن يأتوا إلى غرفة «دون» قبل أن تذهب إلتنقط «إثير» الموجود بجوار الموقد.

أخرج من البدروم، وأدخل عبر أول باب تراه في الداخل، إتجه يمينا، وسيوقفك كوتش ويأمركم أن تقفوا صفاً واحداً أمام «دون» حتى يختار من بينكم إما تيفا أو إيرث وسيتوجب على كلاود أن يتخلص من رجال «دون» ليتمكن من الذهاب لغرفته الخاصة.

عندما تصل إلى غرفة «دون» الخاصة ستحدث إليه وتقنعه أن يتعاون وسيخبرك أن «شينرا» تخطط إلى تدمير العمود الدعامي الموجود فوق مقر «أفالان» وذلك سيسحق القطاع بأكمله، وعندما يحاول الفريق الخروج سيسقطهم «دون» في فخه ويقعون في المجاري.

### المرحلة ١٠: المجاري LEVEL 10-THE SWERES

الباب الأرضي سيقود فريقك إلى شارع نظام المجاري أسفل قصر (دون كورنيو)، وقبل أن تتحرك إلى أي مكان تأكد من تزويد «تيفا» و «أيرس» بأي أسلحة جديدة، أو أدرعة تكون اشتريتها، تأكد أيضا من تزويدهما ببلورة السحر في أسلحتهم أو أدرعتهم. (أيرس) مخلوق كبير وغريب، سيهاجمك وسط المجاري،



العادية ضعيفة وستواجه عدة أعداء أقوياء أثناء إنتقالك عبر هذه المنطقة، أيضا زود كلاود ببلورة الغطاء COVER MATERIA التي سترفع من دفاع الشخصيتين.

بعد أن تعبر النفق إنعطف يمينا ثم يمينا مرة أخرى من أسفل الجسر، تابع تقدمك متخطياً تلك الإنعطافات العديدة والتي قد يخدعك بعضها حتى تصل إلى ساحة كبيرة مخصصة للعب أمام مدخل القطاع ٧، سيقدر كلاود وإيرث أخذ قسط من الراحة.

### \* المستوى ٩: سوق الحائط

أثناء حديث كلاود وإيرث ستفتح بوابة القطاع ٧ وستخرج عربة تيفا في المؤخرة وتتجه إلى سوق الحائط، اتبعها وستدخل إلى تلك المنطقة.

ستجد في الداخل متاجر متنوعة وأناس كثيرين، وأول شيء ستقوم به هو البحث عن تيفا، أول مكان ستذهب إليه يدعى HONEY BEE INN ويوجد في الجنوب الشرقي من هذه المدينة (عبارة عن فندق) خارج هذا المبنى ستحدث إلى الرجل الذي يرتدي شياً أحمر، وعندما تسأل عن تيفا سيخبرك أنها موظفة جديدة عندهم وهي الآن تجري مقابلة مع «دون كورنيو» في بنايته الخاصة، ستجدها في الشمال الأقصى من المدينة، إتجه إلى هناك وستجد رجلاً يقف أمام مبنى كبير تحدث إليه، وسيمنعك من الدخول ويخبرك أن النساء هن الوحيدات اللواتي تستطعن الدخول، لذلك فإن إيرث تقترح على كلاود أن يتخفي في زي نسائي ليدخل.

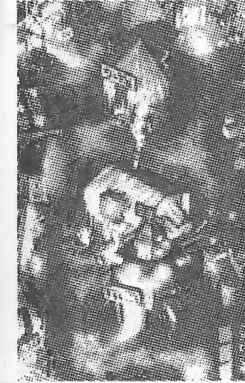
وأول شيء سيحتاجه كلاود هو ثوب، ولحسن الحظ يوجد متجر لبيع الملابس، أخرج من هذه المنطقة وعد إلى وسط المدينة وستجده على الجهة اليسرى، أدخل المتجر وتحدث مع المساعد الذي خلف المنضدة، لكن لن تحصل على الزي الآن، لأن صانع الثياب ذهب لإحتساء المشروبات في المقهى حيث ستذهب له لكي تقنعه بصنع ثوب خاص، تحدث إليه فستجد في الجهة اليمنى من المقهى، ستكلمه إيرث بالنيابة عنك وتقنعه بصنع الثوب، ستظهر لك عدة خيارات:

١- «SOFT» AND «SHIMMERS» زي حرير (الأفضل)

٢- «SHING» زي ناعم

٣- «SHINY ISHIMMERS» زي قطني

بعد أن تختار إرجع إلى متجر الملابس، وسيكون الزي جاهزاً، وسيقوم كلاود بتجربته، ولكي يكتمل التخفي تقترح إيرث استخدام شعر مستعار، سيخبرك المساعد أنه يوجد شخص في النادي الرياضي بمقدوره مساعدتهم للحصول على شعر مستعار، إنطلق نحو النادي الرياضي، عندما تدخل تحدث إلى الفتاة التي تقف بجوار حلبة





ويتركز هجومه على عنصر الماء الذي سيؤثر على فريقك كله، ولسوء الحظ، فهجماتاته أيضا تؤثر عليه في نفس الوقت، فإذا كانت موجة المياه آتية من خلف «أبوس» فسيضرر هو نفسه أكثر من فريقك، أما إذا كانت الموجة آتية من خلف فريقك فسيكون الضرر على فريقك أكثر من «أبوس»، استخدم السحر بقدر ما تستطيع ضد هذا الوحش حتى تتجنب أن تخوض صراعاً أطول، ونقطة ضعفه الوحيدة هي النار، إذن استخدم النيران بقدر المستطاع، راقب طاقة فريقك وحاول أن لاتجعلها تنخفض أقل من ١٠٠، وعندما تقضي على «أبوس» ستحصل على **فينيكس داون PHOENIX DOWN**.

والآن امضِ إلى الأمام وأصعد السلالم في الجانب الأيمن، لتلتقط **المشروب المعالج POTION** في قاع الركن الأيسر للشاشة، أهبط إلى الأسفل عبر السلالم مرة أخرى وتسلق السلم في الجهة الأخرى، وامضِ عبر الردهة لتجد سلماً آخر يقودك إلى الطابق الأسفل. وبعد ذلك تسلق السلالم في قاع الركن الأيمن، ثم أنعطف يساراً، وتأكد من التقاط **بلورة السرقة STEAL MATERIA** في الجهة اليمنى وبمجرد إلتقاطك للبلورة قم بتزويدها لـ «تيفا»، عندها يمكنك سرقة بعض الأدوات من أعدائك وإضافتها إلى قائمة أدواتك، امضِ إلى الأمام ثم أقفز عبر الفتحة في أعلى الجهة اليمنى، امضِ إلى الأمام حتى نهاية الطريق وواصل تجوالك عبر السلالم، وامضِ إلى نهاية الطريق ثم أنعطف يمينا، وتسلق الحافة المكشوفة حيث يوجد القضيب المكسور، وتحرك مباشرة نحو السلالم وتسلق إلى مقبرة القطارات.

### المرحلة ١١: مقبرة القطارات LEVEL 11- TRAIN GRAVEYARD

لقد استطاع فريقك الخروج من المجاري وهاهو الآن في الجهة اليسرى لمقبرة القطارات، وهم يعلمون أن مركز قيادتهم يواجه تهديداً من جنود «شينرا»، لهذا يجب عليهم تخطي هذه المتاهة بأسرع مايمكن، ومنطقة حي الفقراء السابع في الجهة المقابلة لمقبرة القطارات، وإذا حالف الحظ فريقك فربما يمكنهم منع كارثة كبيرة من الحدوث.

ملاحظة: هناك العديد من الأعداء الأقوياء في هذه المنطقة، لذا يستحسن أن تحفظ مكانك في الذاكرة قبل أ تبدأ، أدخل إلى القطار المواجه لك مباشرة وامضِ نحو ايسار من خلال المقطورة وأخرج من الجهة الأخرى، وبعد أن تلقي نظرة فاحصة على براميل الزيت يمكنك إلتقاط **الشراب المعالج الفائق HI-POTION**، الآن عد عبر المقطورة إلى منطقة نقطة الحفظ وتسلق عبر السلم إلى السقف، وامضِ إلى الأمام والتقط **الشراب المعالج الفائق HI-POTION** في منتصف



السقف.

والآن إنطلق من فوق السقف إلى العارضة الخشبية ثم إنعطف يساراً إلى الطابق الأسفل، هناك برميل آخر يجب فحصه في أقصى الركن الأيسر، وستحصل على ايكو سكرين **ECHO SCREEN** عند فحصها، والآن من فوق العارضة الخشبية انعطف إلى اليسار ليمكنك المشي تحت العارضة الخشبية، الآن أدخل إلى القطار الذي في الجهة اليسرى، ويجب الآن على (كلاود) الإلتفات إلى اليمين مرة أخرى ليلتقط **الشراب المعالج POTION** وأصل طريقك عبر المقطورة وأخرج من الجهة اليمنى، اصعد عبر السلم الذي يقودك إلى سقف المقطورة المباشرة، إنعطف يساراً وتقدم نحو سقف المقطورة التالية قبل أن تهبط عبر السلالم، الآن أدخل إلى المقطورة بعد أن تنعطف يمينا، الآن امضِ يساراً إلى المخرج.

إلتقط **الشراب المعالج POTION** عند نهاية هذه المقطورة، التفت إلى اليمين وأصعد أعلى الشاشة، تحت المقطورة المحطمة واتجه يساراً ثم إلى اليسار مرة أخرى، وفي قاع الركن الأيسر هناك شراب **معالج POTION** آخر لتلتقطه، ومن مكانك يمكنك رؤية برميل آخر خلف المقطورة على يسارك، قم بفحص البرميل لتحصل على **إيثر ETHER** في هذه المنطقة ستواجه مخلوقاً ضخماً يدعى (الجور) والذي يحمل **العصا المدهشة STRIKING STAFF** والذي يعتبر أقوى أسلحة «أيرس» عند هذه المنطقة من اللعبة، يمكنك خطف هذا السلاح من مقبضه بواسطة استخدام الأمر **STEAL** في لائحة الأوامر الخاصة باللاعب الذي يحمل معه بلورة السرقة وللعلومية لايمكنك سرقة الأدوات دائماً ولأخذ هذا السلاح ربما ستحصل عليه بعد عدة محاولات.

في أقصى الجهة الشمالية من مقبرة القطارات هناك محرمان لقطارين يجب تشغيلهما حتى يمكنك الخروج من هذه المنطقة، وطريقك إلى حي الفقراء السابع مسدود ببعض المخلفات وبتحريك القطار فقط أدخل عبر البوابة المفتوحة، سيتحرك القطار للأمام ببطء ويحول خط المقطورة في الجهة اليسرى من الشاشة، وبمجرد وقوف القطار سيقفز «كلاود» منه، اصعد مرة أخرى إلى القطار الذي سيتحرك للخلف ببطء إلى وضعه السابق. والآن يجب على «كلاود» أن يحرك القطار الثاني، تحرك نحو اليسار ثم إلى فوق، وعندها ستجد القطار الثاني في الجهة اليمنى، أيضاً بمجرد تحريك القطار سيقفز «كلاود» مرة أخرى وبهذا صنعت جسر القطارات، الآن التفت إلى اليسار وأصعد عبر السلالم لتصعد فوق سقف المقطورة وتحصل على **الشراب المعالج الفائق HI-POTION** قبل أن تقفز إلى المقطورة التي حركتها قبل قليل، والآن تحرك عبر العارضة الخشبية فوق المقطورة التالية، ثم أهبط عبر السلالم وستجد أنك أصبحت في محطة حي الفقراء السابع.

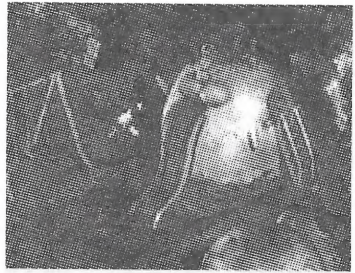


وباتباعك لهذه الطريقة فلن يؤثر عليك «رينو» كثيراً وسيُسحب من المعركة عندما تضعف قوته. وعندما ينسحب «رينو» سيحاول الفريق إبطال مفعول نظام الانفجار الذاتي لكن دون جدوى، سيستغل «سينج» أحد أعضاء عصابة «التوركس» هذه اللحظة ويقوم بالسخرية منهم، بعد أن خطف «آيرس» وبالطبع لا يمكن للفريق أن يقوم بشيء حيال ذلك وهذا الحدث البسيط أخذ وقتاً من زمن الانفجار ولهذا يجب عليهم إخلاء المنطقة بسرعة.

### المرحلة ١٣: بعد الانفجار LVEL 13: AFTER THE BLAST

بعد الهروب من موت محقق فوق البرج، وجد الفريق نفسه محاصراً وسط حديقة مدمرة تماماً بالقرب من حي الفقراء السادس، وقد عبر «باريت» عن غضبه من أفعال «الشينرا» وتحدث الفريق فيما بينه لفترة قصيرة، وقد أوضح «كلاود» أنه يود معرفة معلومات أكثر عن الحضارات، وقرر التوجه إلى منزل «آيرس» للتحديث مع والدتها الثانية، بعد ذلك توجه إلى حي الفقراء الخامس وتواجه مرة أخرى مع الصوت الغريب بداخل عقله.

سينضم «باريت» و «تيفا» إلى «كلاود» وسيغادرون منزل «آيرس» وقبل أن تمضي إلى حي الفقراء الخامس، عد إلى الحديقة المدمرة، وستجد في قاع الجهة اليمنى بلورة الاحساس



SENSE MATERIA يجب إلحاقها، والأن إستعد بفريقك للذهاب إلى حي الفقراء الخامس، واخترق طريقك عبر حي الفقراء السادس ثم واصل إلى منزل «آيرس» وخلال مرورك من حي الفقراء الخامس قم بزيارة إلى غرفة نوم الصبي الذي استيقظ والذي سيقدم لك تيربو إيثر TURBO ETHER، وإذا لم تنظر إلى الحائط، انظر الآن لتجد إعلاناً عن حديقة السلاحف رقم (١) حيث

سيكون هذا الإعلان واحداً من ستة إعلانات أخرى يجب إستكشاف أماكنها لتحصل على جوائز قيمة في منتصف اللعبة. وفي منزل «آيرس» ستفصح «الميرا» عن معلومات هامة عن «آيرس» والحضارات، وأوضحت أيضاً أن «آيرس» استطاعت جلب «مارلين» إلى هنا قبل أن تُخطف، وقبل أن تغادر المكان للذهاب خلف «آيرس»، خذ قسطاً من الراحة في غرفة النوم بالطابق العلوي، وقد قرر الفريق أنه طالما أن محطة القطار لاتعمل فعليهم سلوك طريق آخر عبر سوق الحائط للوصول إلى مركز «الشينرا» الرئيسي، وقد وافقت «الميرا» على العناية بـ «مارلين» لفترة أطول، ولاتنس أن تحفظ مكانك في كارت الذاكرة قبل إكمال واصلتك، فربما تكون محفوفة بالمخاطر، يجب على الفريق الذهاب إلى المدخل الجنوبي، وهناك ستجد إختلافات بسيطة طرأت على سوق الحائط وذاع صيتك بعد أن اقتحمت قصر «دوق كورينو»،

ونتمنى الا يكون الوقت قد فات على إنقاذ الحي، اركض نحو اليسار وتخطى المحطة إلى حي الفقراء وعندما تصل ستجد ان المكان يتعرض لهجوم قوي.

### المرحلة ١٢: العمود LVEL 12: THE PILLAR

لقد وصل الفريق في الوقت المناسب للقتال ضد جنود «الشينرا» ويبدو أن «باريت» يحتاج إلى بعض المساعدة في الأعلى، «آيرس» ستترك الفريق لتأكد من سلامة «مارلين» وهذا يعني أن على «كلاود» و«تيفا» صعود البرج بدونها.

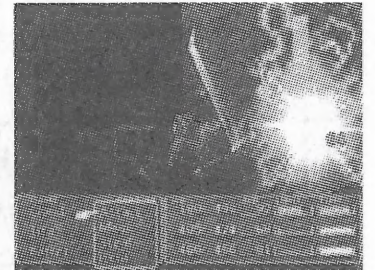
**ملاحظة:** إحفظ مكانك في الذاكرة قبل أن تبدأ رحلتك إلى الأعلى حيث ستجد «رينو» من عصابة التوركس بانتظارك في القمة.

سعود البرج بسيط، وبالطبع ستواجه بعض الأعداء في الطريق قبل أن تصل إلى الأعلى وعندما تصل ستجد «باريت» يجاهد للقضاء على الأعداء وبمجرد أن تصل إليه يمكنك التزود بأي أدعة اشتريتها مسبقاً، وبالبلورات التي كانت تستخدم «آيرس» قبل أن تترك الفريق، وبمجرد إنتهائك من تجهيز فريقك سيهبط «رينو» إلى ساحة المعركة وسيقوم بتشغيل نظام التدمير الذاتي للبرج.

### رئيس المرحلة: رينو

سيستخدم «رينو» هجمتين أساسيتين ضد فريقك: عصاه الكهربائية والهرم، والعصا الكهربائية قوية بما فيه الكفاية وستصعق واحداً من فريقك، إذا حدث ذلك بالفعل كل ما عليك هو مراقبة مقدار الضرر للاعبين وإستخدام تمويذة العلاج إذا انخفض معدل القوة إلى أقل من ١٠٠، أما الهرم فلن يؤثر على فريقك أو يضر به ولكنه سيمنع إنضمام أحد أعضاء الفريق من المشاركة في القتال، وإذا وقع أحد أعضاء فريقك في مصيدة الهرم، يمكنك تحريره وذلك بتوجيه ضربة عادية إلى الهرم، ولاتخف فلن تؤثر ضربتك على الشخصية التي بداخل الهرم، لكنها ستحطم الهرم وتسمح له بالمشاركة في القتال من جديد.

ولهزيمة «رينو» واصل ضربه بتمويذة النار والجليد، وبضرباتك الإنتقامية الخاصة عندما تجهز، وعندما يقع أحد أعضائك في مصيدة الهرم، حرره منها بسرعة وتذكر أن تلقي نظرة على نقاط قوة فريقك بين لحظة وأخرى،



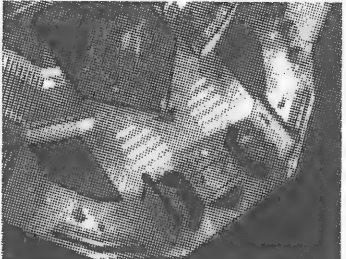


### FINAL FANTASY 7

يمكنه الآن مواصلة طريقة وبعد فترة سيلاحظون سلكاً متديلاً يتأرجح من جهة إلى أخرى وعليهم القفز للإمساك به للوصول إلى القسم الثاني، وللقفز نحو السلك المتأرجح فقط اضغط زر ● قبل أن يصل إلى المنصة التي تقف أنت فوقها، لاتقلق إذا سقطت محاولاً الإمساك بالسلك فهناك العديد من المحاولات أمامك، وعندما تقفز بنجاح سيقفز «كلاود» بشكل آلي إلى القسم الآخر، والآن أمامك مهمة تسلق طويلة لتصل إلى المقيس الثالث، وأثناء تسلك ستشاهد المقيس في الجهة اليسرى، لكن لاتوجد وسيلة للقفز إلى حيث يوجد المقيس، واصل التسلق حتى النهاية، وعلى يسارك ستري سلكاً آخر، إقفز نحوه وواصل تسلك إلى الأعلى حتى تصل إلى النقطة التي يمكنك منها الهبوط إلى حيث يقع المقيس الثالث وهناك ضع البطارية الثالثة لتفتح صندوقاً أمامك وتحصل على «إيثر»، لسوء الحظ لايمكن لـ «كلاود» التسلق إلى الأعلى من مكانه لذلك عليه الهبوط إلى أسفل ويتعلق بالسلك المتأرجح للمرة الثانية، وأيضاً لاتقلق إذا لم تنجح في التسلق فهناك فرص كثيرة حتى تستطيع إتمام المهمة بنجاح وتصل إلى الجهة التالية، والآن على الفريق مواصلة ركضهم إلى الأعلى بنفس الطريقة السابقة، وتذكر بعد أن وضعت البطارية الثالثة في مكانها فلن تحتاج إلى الهبوط مرة أخرى بدلا من ذلك تعلق بالسلك الذي يقودك إلى أعلى، وفي قمة هذا السلك تحرك نحو اليمين ليتمكنك مواصلة رحلتك إلى الأعلى عن طريق الأنبوب الذي في منتصف الشاشة، وفي قمة هذا الأنبوب ستجد قاعدة «الشينرا» الرئيسية والآن أنت على بُعد خطوات لإنقاذ «أيرس».

#### المرحلة ١٥: مركز الشينرا الرئيسي. LEVEL 15: SHINRA HQ.

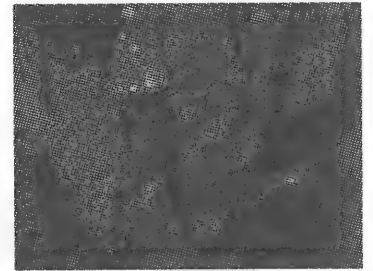
عندما يصل الفريق إلى قمة السلك، عليهم أن يقرروا كيفية التسلل إلى المركز من البوابة الرئيسية أم من الباب الخلفي، كلا الطريقتين مختلف تماماً، ويؤديان إلى الطابق التاسع والخمسين، الباب الخلفي يؤدي إلى سلالم طويلة تؤدي إلى الأعلى، لن تواجه أي أعداء عند صعودك السلالم، لكن هناك تسعة مستويات طويلة لصعودك السلالم، نتيجة لتعبك وجهك في صعود السلالم ستحصل على جائزة واحدة في المستوى الخامس وهي «أكسير» ELIXIR وستحتاج للمجيء إلى هنا فيما بعد، وعندما تقتحم المكان من البوابة الرئيسية سيركض معظم الناس ماعدا مجموعة صغيرة من الحراس سيندفعون لمواجهةك، لاتخف فهم ليسوا أقوىاء بما فيه الكفاية لمواجهةك وستقضي عليهم بسهولة والآن أنت حر في تحركاتك وفحص المنطقة، وعند إختيارك لإقتحام البوابة الرئيسية يجب عليك خوض الكثير من المعارك مادمت بداخل المبنى، وهذا ليعني أنك ستلاقي الكثير من



وإذا احتجت إلى أخذ قسط من الراحة فهناك الفندق الجنوبي وهو على يسارك، وهناك أيضاً المتجر الذي يبيعك أدوات وأشياء قيمة إذا أردت التزود بالعدة والعتاد قبل مواصلة رحلتك، وبعد أن تتحدث مع الأشخاص الواقفين عند باب متجر الأسلحة ستلاحظ أن البائع كان يلتقط الخردة والأدوات من منطقة الطابق السابع، وبداخل المتجر يوجد شخصان، تحدث مع الشخص المتواجد في اليسار في ركن المكان وسيعرض عليك شراء بطاريات الزنك ZINC BATTERIES بـ ١٠٠ جل (اسم العملة في اللعبة) للواحدة، وعليك شراء ثلاث بطاريات ستساعدك بالتسلق إلى مركز الشينرا الرئيسي، تأكد أنك تمتلك ٣٠٠ جل لتحصل على البطاريات وإذا لم تكن متوفرة معك فعليك التحرش ببعض الوحوش في حي الفقراء السادس، لتحصل على المبلغ المطلوب، وبوجود البطاريات بحوزتك يمكنك التوجه إلى «طريق الأمل» أو يمكنك فحص واستكشاف قصر «دوق كورنيو» بعد أن غادر الحراس، وإذا قررت الذهاب إلى هناك ستجد فينيكس داون PHAENIX DOWN، قم بتخليص «كوتش» أحد رجال «دون كورنيو» من قيوده وهذا حسب رغبتك فإذا لم تساعدك لن يحدث شيء، ولايوجد شيء آخر تفعله هنا، لهذا توجه إلى اليسار نحو «طريق الأمل».

#### المرحلة ١٤: طريق الأمل. LEVEL 14: WIRE OF HOPE

والآن يجب على الفريق تسلق سلك الطاقة العملاق للوصول إلى مركز الشينرا الرئيسي في الأعلى، والطريق أصبح كالماتاهة، تذكر أنك لن تسقط عليك ضغط زر ● لتسلق السلالم أو الاسلاك، واصل تسلكك حتى اللحظة التي لايمكنك فيها التقدم أكثر من ذلك، ثم أقفز إلى اليسار وتجوّل قليلاً في هذا المكان في قاع الجهة اليمنى ستجد مقيس البطارية الأولى، توجه إلى هناك وضع البطارية في المقيس، وعندما تتركب البطارية ستبدأ المروحة التي أمامك بالدوران لكن البطارية لن تدوم طويلاً وستتوقف المروحة عن الدوران صانعة لك جسراً إلى القسم الثاني من مهمة تسلكك. وبعد أن تعبر فوق المروحة، يمكن للفريق رؤية مقيس آخر موجود في الجهة اليسرى، أقفز إلى الأمام وتحرك إلى اليسار وضع البطارية الثانية في المقيس، عندها سيتحرك الحاجز في اليسار صانعاً لك جسراً آخر إلى قسم آخر ومهمة أخرى للتسلق، والآن يمكن لـ «كلاود» والفريق التحرك إلى اليسار متخطين الحاجز، لايمكنك التحرك إلى القسم الآخر من هذا الطريق الذي أنت فيه، فهناك سلك آخر سيقودك إلى أعلى في الجهة اليسرى، اضغط زر ● وتسلك السلك «كلاود»





عليك ستتقاتل معهم وستبدأ التسلسل من جديد. على العموم سيقبض عليك أربع مرات بعدها لن تواجه أي حراس وعندها يمكنك التوجه إلى الغرفة ثم تصعد إلى الطابق التالي عن طريق السلالم، وعندما تصل إلى الطابق وتخرج من الغرفة تحدث مع الجميع، لا يوجد أعداء في هذا الطابق، لكن هناك شخص يتجول في المكان في الجهة اليمنى، وسيعطيك الفرصة لتحصل على بعض المعلومات عن «أيرس»، أما إذا اخترت هذه (...) سيعتقد أنك أحد عمال الإصلاح وسيعطيك بطاقة الطابق الثاني والستين، لا يوجد أي شيء آخر تفعله في هذا الطابق، لهذا توجه إلى الطابق التالي وأول شيء يجب أن تفعله في هذا الطابق هو التحدث مع العمدة في مكتبه الواقع في الجهة اليسرى من المبنى، وسيتحدثك العمدة أن تخمن الكلمة السرية، ويعدك أن يعطيك بطاقته الخاصة إذا خمنت كلمة السر الصحيحة، ويعرض عليك أيضاً أدوات خاصة، وسيعطيك «هارت» مساعد العمدة بعض الإرشادات لكن في كل مرة سيرفع السعر، وفي كل مرة أيضاً ستتضح الرؤية قليلاً حتى تعرف الكلمة السرية، وهناك طريقة أخرى، وكلمة السر تختلف في كل مرة تلعب فيها اللعبة، لكن إليك كل ما تحتاجه لإيجاد الكلمة الصحيحة. هناك أربع مكاتب في هذا الطابق وتحتوي كل مكتبة على ست ملفات، ملفين في كل خزانة كتب، وعند مدخل كل مكتبة ستجد لوحة مكتوباً عليها اسم المكتبة، ادخل إلى المكتبة وكل الملفات متوفرة، وواحد من هذه الملفات وضع عن طريق الخطأ ولا يتعلق بالمواضيع التي أوضحتها لوحة المكتبة، إلق نظرة على هذا الملف الذي وضع خطأ. هناك رقم في بداية كل اسم ملف، وهذا يشير إلى رقم الحرف الذي تحتاجه في الملف، فإذا كان رقم اسم الملف (٦) إذن فالحرف الذي تبحث عنه سيكون الحرف السادس في الملف.

إفحص كل المكاتب وابحث عن الملفات الخاطئة، وعندها ستحصل على كلمة السر التي تريدها، وسيمنحك العمدة الاختيار بين الكلمات الستة السرية التالية: KING, BEST, MACO, BOMB ORBS, وأخيراً HOGO. فقط قم بجمع الحروف التي وجدتتها في الملفات الخاطئة وسيوضح لك السر.

وعندما تنجح في الحصول على كلمة السر، توجه نحو مكتب العمدة واخبره بالكلمة السرية، سيخبرك بأن الكلمة صحيحة وسيعطيك بطاقة الطابق الخامس والستين، وإذا نجحت في الحصول على الكلمة السرية منذ الوهلة الأولى ستحصل على بلورة العناصر ELEMENTAL MATERIA. والآن أمامك إما السلالم أو المصعد للانتقال إلى الطابق الثالث والستين، لاحتياج لزيارة هذا الطابق إذا لم ترغب في ذلك، وإذا رغبت فهناك بعض الأدوات يمكنك التقاتلها، هناك العديد من الأبواب الأمنية في هذا المكان والتي لا يمكن فتحها إلا عن طريق الكمبيوتر الموجود في الغرفة أقصى اليمنى، ادخل إلى الغرفة وشغل الكمبيوتر

المصاعب، لكن لا تنس أن تلقى نظرة بين فترة وأخرى على طاقة لاعبيك، وقم بعلاجهم عند الحاجة. وأول شيء يجب فحصه هو قاعة الاستقبال وهناك ستجد إعلاناً آخر لحديقة السلاحف (٢) في أقصى اليمين معلق على لوحة التذكير، وبهذا تصبح أمامك أربعة إعلانات أخرى في مناطق مختلفة من اللعبة حتى تحصل على الجائزة، إذا احتجت بعض الأدوات المساعدة فعليك زيارة متجر الأدوات، لهذا عليك صعود السلالم إلى الأعلى لتجد الطابق الثاني وستجد المتجر في الجهة اليمنى من الطابق، وبداخل المتجر ستجد صندوقين في الخلف، لا يمكنك فتحهما الآن لكن عليك العودة فيما بعد، وهناك أيضاً عرض سينمائي عن وسائل النقل لدى الشينرا، وإذا أردت مشاهدة العرض اضغط الزر في اليسار، والآن ابدأ رحلتك إلى الطابق التاسع والخمسين، تقع المصاعد في منتصف الحائط الخلفي في جميع الطوابق يمكنك استخدام السلالم لكن المصاعد هي أسهل الطرق للوصول إلى هدفك، وعندما يستقل الفريق المصعد سيطلق جرس الإنذار، وستفقد السيطرة على المصعد نتيجة عطل غريب، لهذا يجب على كلاود إيقاف المصعد، وفي كل مرة يتوقف فيها المصعد سيواجه الفريق معركة مع حراس المبنى وهكذا، هناك معارك ستلاقيها في طريقك إلى الأعلى وهي ليست بالصعوبة التي تتوقعها حتى يصل المصعد إلى الطابق التاسع والخمسين وعندما تخرج من المصعد لن يمكنك استخدامه مرة أخرى بل مصعد زجاجي خاص يسمح لك بالصعود إلى الطوابق التي فوق الطابق التاسع والخمسين، لا توجد هناك أي مشكلة سوى أنك تحتاج إلى البطاقة المغناطيسية لدخول الطابق الأعلى، انعطف يساراً وأركض داخل المبنى حتى ترى مجموعة من الجنود يجرسون المصعد الزجاجي، وعندما تتوجه نحوهم سيخوضون معك في معركة وبعد أن تقضي عليهم ستحصل على بطاقة الطابق الستين، والآن استقل المصعد الزجاجي وانتقل إلى الطابق التالي.

وعندما يفادر الفريق المصعد ستلاحظ أن الطريق أمامك مسدود بحارسين، لا يمكنك تخليوهم ولكن هناك غرفة في الجهة اليسرى يجب عليك دخولها، ومن مكانك يجب عليك التسلسل بعيداً عن الحراس الذين يراقبون القسم الشمالي للمبنى. سيتحرك «كلاود» أولاً ثم بعدها سيتحرك الفريق واحداً تلو الآخر، اعبر من خلال الباب الأيمن واجعل «كلاود» يختبئ خلف التمثال الأول، وعندما يبدأ الحراس بالتحرك إلى موقع جديد، أركض من خلف التمثال إلى التمثال الآخر، حتى لا يروك ويقبضوا عليك، وعندما يصل «كلاود» إلى منتصف الطريق سينادي الباقيين واحداً تلو الآخر، وبواسطة الضغط على زر ● ستتحرك الشخصيات بين التماثيل واضبط تحركاتهم حالما يبدأ الحراس بالتحرك، وإذا قبض



وسيتخبرك بأنه يمكنك فتح ثلاثة أبواب أمنية فقط، هناك أيضا ثلاث كويونات، وكل كويون قابل للاستبدال بأدوات مفيدة عند نفس الكمبيوتر.

الباب الأول الذي يجب أن تفتحه يقع أقصى الشمال من هذا الطابق، اخرج من غرفة الكمبيوتر واخترق طريقك من الجهة اليمنى للمبنى، وعندما تصل إلى الجهة الشمالية افتح الباب الأمني الأول الذي يواجهك، وواصل طريقك حتى تصل إلى الباب الأمني التالي، ولكن لا تفتحه، وبدلاً من ذلك إتجه إلى اليسار وافتح الباب تحتك، وبمجرد دخولك الغرفة اتجه يساراً وافتح الباب الذي تحتك، وهنا التقط الكويون A الذي بداخل الكيس، لا تخرج من الغرفة وافحص فتحة التهوية التي في اليمين، سيكون أمامك خياران إما أن تتسلق أو تنظر حولك، وعندما تصبح داخل فتحة التهوية، ازحف إلى الأمام وانعطف عن ركن المكان، واصل الزحف إلى الأمام لتصل إلى ملتقى أو تقاطع، اتجه إلى اليسار، ازحف إلى نهاية الممر وستخرج من فتحة التهوية لتتبط في غرفة صغيرة، التقط الكويون B أمامك واخرج من خلال الباب، مازال هناك كويوناً آخر لالتقاطه وباب أمني واحد لتفتحه، انعطف يساراً وسترى الكويون الأخير في الغرفة على يسارك، افتح الباب الأمني أمامك وادخل إلى الغرفة والتقط الكويون، الآن عد مرة أخرى إلى فتحة التهوية، ازحف إلى الأمام حتى تصل إلى التقاطع وانعطف يمينا واخرج من فتحة التهوية إلى غرفة الكمبيوتر مباشرة، شغل الكمبيوتر وسيظهر لك اختياران، اختر «استبدال الكويون COUPON CHANGE»، وستحصل على الأدوات التالية:

كويون A - ستار بيندانت STAR PENDENT

كويون B - أربع خانات إضافية FOUR SLOTS

كويون C - البلورة الشاملة ALL MATERIA

وبعد أن تستبدل الكويونات إنطلق الآن إلى الطابق الرابع والستين، وهذا الطابق ضخم جداً، وخالياً أيضاً من أي عدو أو الغاز يجب حلها، هناك نقطة حفظ في الجهة اليسرى من المبنى، ويمكنك أيضاً الاستراحة لتسترد طاقتك وقواك السحرية قبل أن تتجه إلى الطابق الخامس والستين، وفي القسم الشمالي من هذا الطابق توجد حجرة الأماتات، وبفضلك للأدراج ستحصل على فينيكس داون PHOENIX DOWN في الصف الأول للأدراج وأيضاً على إيثر ETHER في الصف الثاني، وفي الصف الثالث سيجد كلاود أداة أخرى تدعى ميغافون MEGAPHONE لكن لا يمكن لـ «كلاود» التقاط ما لا يحتاجه الآن حيث عليك العودة إلى هنا في منتصف اللعبة، إذن التقط كل ما تحتاجه واحفظ المكان في كارت الذاكرة وخذ قسطاً من الراحة لستعيد الفريق قوته، والآن أنت جاهز للطابق التالي.

**ملاحظة:** ستواجه العديد من الأعداء المختلفين والأقوياء في هذا الطابق! هناك خارطة ضخمة لمدينة ميدجار في منتصف هذا الطابق، لكن هناك ستة أجزاء مفقودة من الخريطة، خمسة منها يمكن الحصول عليها بداخل صناديق متعددة، متواجدة في الغرف المحاورة، يمكنك فقط فتح الصندوق وأخذ الجزء المفقود ووضعه في مكانه في الخريطة ثم تأخذ الجزء الذي يليه وهكذا.

أول أربعة أجزاء من الخريطة ستجدها في الغرفتين في الجهة اليسرى من المبنى، أولاً ادخل إلى الغرفة العلوية وافتح الصندوق الأدنى لتحصل على جزء ميدجار ١، ثم اتجه إلى غرفة الخريطة وضع القطعة في المنطقة القريبة من البوابة، وعندما تنتهي من تركيب القطعة الأولى يمكنك الآن فتح الصندوق التالي لتحصل على القطعة الثانية، الآن ادخل إلى الغرفة السفلى وافتح الصندوق الأسفل، ستحصل الآن على قطعة ميدجار ٢، توجه إلى غرفة الخريطة وضع القطعة بسرعة على يمين القطعة الأولى التي وضعتها سابقاً، والآن عد وادخل إلى الغرفة العلوية والتقط قطعة ميدجار ٣ من الصندوق السفلي، ثم توجه إلى غرفة الخريطة وضع القطعة على يمين القطعة الثانية التي وضعتها سابقاً، والآن ستحتاج إلى التقاط قطعة ميدجار ٤ والتي ستجدها في الصندوق السفلي في الغرفة السفلية، وهذه القطعة تتركب أيضاً على يمين القطعة الثالثة، وعندما تضع القطعة الرابعة ستجد آخر قطعة في غرفة في أقصى اليمين من الطابق، افتح الصندوق واحصل على قطعة ميدجار ٥، وهذه القطعة تتركب بجوار القطعة الرابعة، لكن لا توجد هناك قطعة سادسة وستظل هناك حانة فارغة على يسار البوابة، وعندما تنتهي من تركيب جميع القطع في مكانها الصحيح سيفتح الصندوق الذي يوجد عند السلالم وتحصل على بطاقة الطابق السادس والستين وبعد أن تحصل على البطاقة توجه عبر السلالم إلى الطابق التالي، لا توجد الغاز هنا ولا أشياء لتتقطها بل هناك مهمة تجسس صغيرة، في ركن الجهة اليسرى من الطابق هناك حمام صغير، ادخل الحمام وتسلق عبر فتحة التهوية في السقف، ثم ازحف إلى الأمام وعندها ستمكن من التنصت والاستماع إلى ما يدور في غرفة الاجتماعات، ستتعرف على آخر نشاطات الشينرا وخطط شيطانية تتعلق بـ «أيرس»، وعندما ينتهي الاجتماع اخرج من مكانك واتبع «هوجو» إلى الطابق الثامن والستين، وعندما تصل إلى الطابق المشهود انعطف يمينا واتجه إلى غرفة المخزن في الجهة اليسرى من المبنى، وهنا سيختبئ الفريق بينما يتناقش «هوجو» مع مساعديه حول الخطط، وعندما يغادر «هوجو» المنطقة ستلقي «تيفا» نظرة على المخلوق الغريب الذي بداخل الأنبوب الزجاجي وسيكتشف «كلاود» حوضاً مكتوب عليه «جينوفا» وبمجرد رؤيته سيسقط متألماً، وسيساعده الفريق في الوقوف على قدميه ومتابعة البحث عن «أيرس»، اتجه بالفريق إلى مؤخرة المبنى والتقط بلورة



## FINAL FANTASY 7

القتال ليس صعباً كما تظن، وعندما تقضي عليه سيحصل الفريق على تميمة TALISMAN، ولقد قرر الفريق بعد أن انقذوا «آيرس» أن عليهم الخروج من هنا بأقصى سرعة، وانقسم الفريق إلى مجموعتين ويكون اللقاء عند مصعد الطابق رقم ستة وستين.

«كلاود» وفريقه لديهم بعض المهام البسيطة قبل التوجه نحو مصعد الطابق ست وستين، توجه نحو الأنبوب الزجاجي الذي كان يحوي «ريد XIII» لتحصل على بلورة مهادة الأعداء ENEMY SKILL MATERIA، ثم خذ جولة بسيطة في الطابق الثامن والستين، ففي الجهة الجنوبية توجد بعض السلالم التي تقودك إلى منطقة مرتفعة من هذا الطابق لتحصل على اثنين من الشراب المعالج POTION ثم تقدم إلى الأمام وتحدث مع مساعد «هوجو» سيطلب منك لاتؤذيه وسيعطيك بطاقة الطابق الثامن والستين وسيهرب.

والآن يجب على الفريق التوجه لملاقاة باقي الفريق عند الطابق السادس والستين واتجه عبر المصعد إلى الطابق السابع والستين ومن هناك استقل السلالم للهبوط إلى الطابق السادس والستون وعندما تصل إلى الطابق المنشود فلن تجد أي أثر لفريقك، ولهذا يجب عليك التوجه نحو المصعد، وبمجرد استقلالك للمصعد سيظهر «رود» و«سينج» ويحاصرونك وسيأخذونكم في جولة لزيارة رئيس الشينرا.

### المرحلة ١٦: الحجز CA[TURED LEVEL 16:

ولقد احتجز باقي أعضاء فريقك أيضاً، لكن لا يوجد أثر لـ «آيرس»، وسيخبرك رئيس الشينرا أنها أخذت إلى مكان آمن، وسيوضح لك خطته لإستخدامها للوصول إلى (الأرض الموعودة)، وبعد أن تنتهي المواجهة سيحتجز فريقك في الزنزانة في الطابق السابع والستين، تحدث مع فريقك ثم خذ قسطاً من الراحة، عندما يستيقظ «كلاود» سيكتشف أن زنزانته مفتوحة وعندما يخرج ويفحص الحارس الملقى أرضاً، عُد بسرعة وأيقظ «تيفا» التي ستفحص معك أيضاً ما حدث، وبعد أن تفحص الجندي ستحصل على المفتاح لتفتح لباقي الفريق، تقوم «تيفا» بإنقاذ «آيرس» أما كلاود فيتوجه نحو آخر زنزانة لإنقاذ «باريت» و«ريد XIII» الذي يقرر البقاء لفترة بينما يذهب الباقيون خلف «ريد XIII»، وستجد الجثث ملقاة في كل مكان تذهب

إليه، وستكتشف أن الحوض الذي كان يحوي «جينوفا» محطم ولا يوجد أدنى أثر لما كان بداخله، تحدث مع «ريد XIII» وباقي الفريق وسينتهي الأمر بك إلى الصعود إلى الطابق الثامن والستين واتباعوا خيط الدماء الذي يقودكم إلى المخرج من الجهة اليمنى، تابع طريقك مع خيط الدماء وأصعد السلالم التي تؤدي إلى الطابق التاسع والستين، ولاتنس أن

OBJECTS	ZENONE
2 x POTIONS	VARGID POLICE
MYTHRIE	LEVEL BOSS 1
POTION	HUNDRED
PROTECT VEST	GUNNER
GUARD SOURCE	LEVEL BOSS 2
ENEMIES	RUFUS & DARK
BRAIN POD	NATION

السموم POISON MATERIA من الصندوق المجاور لنقطة الحفظ.

**ملاحظة:** في الطابق التالي ستواجهون المخلوق «إتش أو ٥١٢ HO512»، وهو أول رئيس ستواجهونه في مركز الشينرا الرئيسي، وقبل أن تتجه بالمصعد إلى الطابق الثامن والستين، امض بعض الوقت لتعبئة خزيتك الفارغة الخاصة واسرق بعض الأدوات من المخلوقات في هذا الطابق.

يمكنك سرقة **كاربون بانجل CARBON BANGLES** من المخلوقات التي تدعى «موث سلاشير MOTH SLASHER» وهناك أيضاً **هارد إيدج HARD EDGE** أفضل سلاح لـ «كلاود» في هذا الوقت ويمكنك سرقة من جنود «٣ آر دي RD ٣».

وقبل أن تتوجه إلى الطابق التالي قم بتزويد فريقك بدروع جديدة أو أسلحة اشتريتها لهم، وأيضاً تأكد من إنك زودت «كلاود» و«باريت» بخليط بلورة العناصر والسموم إلى دروعهم والتي ستساعدهم جداً، وتذكر حفظ مكانك في كارت الذاكرة.

سيصل الفريق إلى الطابق في نفس الوقت الذي سيبدأ فيها «هوجو» تجربته الجديدة، علقت «آيرس» في الأنبوب الزجاجي مع المخلوق الذي يشبه النمر والذي سبق أن شاهدوه في الأنبوب الزجاجي سابقاً، وراحت تبكي طالبة المساعدة وعندها يقوم «باريت» بتعطيم الأنبوب الزجاجي بواسطة سلسلة من الرصاصات من مسدسه، وبعدها سيقفز المخلوق الذي يشبه النمر ويهاجم «المخلوق» ليسمح للفريق بالدخول إلى الأنبوب الزجاجي وإنقاذ «آيرس» لسوء الحظ يقوم «هوجو» بإستدعاء «إتش أو ٥١٢» للتدخل وإنقاذه من هذا الموقف، ويعرض «ريد XIII» المخلوق الذي يشبه النمر مساعدة الفريق في هزيمة هذا الوحش، ويقرر «كلاود» أن يأخذ احدهم «آيرس» إلى مكان آمن، وأفضل من يقوم بهذه المهمة هي «تيفا» حيث أن «باريت» سيكون مفيداً جداً بهجومه طويل المدى ضد هذا الوحش.

### إتش أو ٥١٢

يملك هذا الوحش بعض المساعدين المخلصين وهم في المقدمة، وهذا يعني أن «إتش أو ٥١٢»

يتواجد دائماً في الخلف، وعلى الفريق التركيز بالهجوم عليه أكثر، وأساس هجمات هذا الوحش هي السموم وهذا يعني أن تعويذة السموم لن تؤثر عليه، إذن على الفريق إستخدام تعويذة النار والثلج، وأيضاً عليك مراقبة مقياس طاقة فريقك وعلاج كل من انخفض مقياس طاقته إلى أقل من ١٠٠، اهزم هذا الوحش وستنتهي رفاقه معه، تذكر أن هذا



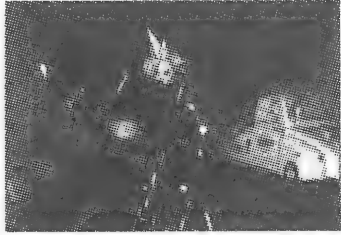


### روفوس و دارك نيشن

ركز هجماتك على حارس «روفوس» أولاً وإذا كنت زودت «كلاود» بخليط بلورة الصاعقة - العناصر فلن تكون هجمات «دارك نيشن» مؤثرة جداً، استخدم تعويذة النار لتنهى «دارك نيشن» بسرعة وسيكون هذا قتالاً قصيراً، حيث لا يملك «روفوس» أي تعويذات سحرية، فقط سيهاجمك ببندقيته الضعيفة وعندما يميتليء معيار ضربتك القاضية الخاصة أطلقها وعالج نفسك كلما إنخفض مقياس الطاقة أقل من المائة، وعندما تنخفض طاقة «وفوس» سينسحب متعلقاً بقضيب الهيلوكبتر وينطلق بعيداً عندها سيحصل «كلاود» على درع واقى PROTECT VEST وجارد سورس GUARD SOURCE بعد نهاية المعركة سيفادر «كلاود» السطح ويتجه إلى الطابق التاسع والستين حيث تنتظره «تيفا»، وعندما تنضم «تيفا» مع «كلاود» سيتوجهان إلى الممر لينضموا إلى باقي الفريق.

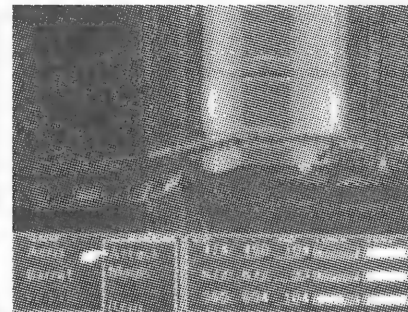
### المرحلة ١٧: المطاردة LEVEL 17: MOTOR CHASE

والآن جميع الفريق في الممر ومستعدون للإنطلاق، ولكنهم عندما حاولوا الخروج وجدوا أنهم محاصرين من كل جهة، وحاول الفريق إيجاد طريق آخر للفرار، وهنا تأتي «تيفا» راكضة عبر السلالمة وتطلب من الفريق اللحاق بها خلف المبنى، وبعدها سيظهر «كلاود» وهو راكب على دراجة نارية وباقي الفريق على شاحنة أخرى، ويخترق الفريق الزجاج نحو طريق الهرب ولكن هيهات فالأعداء استعدادوا بدراجاتهم النارية أيضاً. قبل أن تبدأ مغامرتك، إلق نظرة على فريقك ولا تنس أن تزودهم بالبلورات ففي نهاية هذه المطاردة سيلتقون برئيس جديد «موتور بول» وعندها لن تجد الفرصة لتزويد فريقك بالأدوات اللازمة، زود واحداً من أعضائك بخليط بلورة النار- العناصر في درعه، وأيضاً زود عضواً آخر بخليط بلورة العلاج الشاملة وأيضاً زود عضواً ثالثاً بتعويذة الصاعقة والثلج والتي ستفيدك جداً. وخلال المطاردة سيحاول الأعداء مهاجمة الشاحنة التي تحمل أعضاء الفريق، ومهمتك هنا هي حمايتهم بقدر الإمكان وإسقاط الأعداء من على دراجاتهم النارية، هناك نوعان من دراجات الأعداء النارية، فالدرجات برتقالية اللون من السهل القضاء عليها، أما بالنسبة للدراجات الحمراء فهم أكثر صعوبة حيث يحاولون شغلك عنهم بواسطة الهجوم عليك بدلاً من الشاحنة وإعطاء الفرصة للباقيين بالهجوم على الشاحنة، إذن حاول أن تبقي بقرب الشاحنة قدر المستطاع ولا تحاود مطاردة دراجات الأعداء، وفي النهاية سيقف الفريق عند نهاية الطريق لتبدأ المواجهة الجديدة مع رئيس المرحلة «موتور بول».



### هندرد جنر

للأسف أن الهجمات قصيرة المدى لاتجدي ولا تؤثر في الأعداء، إذن «باريت» الوحيد الذي يمكنه ذلك باستخدام سلاحه الخاص، استخدم الضربات القاضية الخاصة وأقوى التعويذات السحرية ضدهم، تعويذة الصاعقة أكثر فعالية ضدهم، حافظ على مقياس طاقتك فوق المائة واضرب الأعداء بالتعويذات السحرية بأقصى مايمكنك وبعد أن تقضي عليه انتقل إلى الرئيس الثاني، المشكلة الوحيدة أن الفريق استهلك معظم طاقته ضد الرئيس الأول، الهجمات قصيرة المدى لاتجدي ضد هذا الوحش أيضاً، لكن التعويذات السحرية وبالذات تعويذة الصاعقة ستؤثر عليه كثيراً، لا تنس أن تعالج فريقك، عندما تنخفض طاقتهم، وعندما تقضي على هذا الوحش البغيض سيحصل الفريق على مثل ارمليت MYTHRIL ARMLET. سينتقل



المشهد إلى حيث تركنا «كلاود» مع «روفوس»، وإذا كانت طاقته منخفضة قم بعلاجه باستخدام الشراب المعالج وزود دروع «كلاود» بخليط بلورة الصاعقة - العناصر - أيضاً تأكد من امتلاكه لبلورة العلاج RESTORE MATERIA وأيضاً بلورة النار ستكون فعالة ضد «دارك نيشن» وعندما تنتهي من التجهيزات اضغط START لتبدأ المعركة.



### موتور بول



هذا الرئيسي سيهاجم الفريق من الخلف وسيحصل دائماً على المبادرة الأولى للهجوم، ولكن هذه ليست أقوى هجماته، يمتلك «موتور بول» هجمتين أساسيتين الأولى هي هجمات النيران المتتابعة والثانية هجمة قاذقات اللهب، كلتا الهجمتين تعتمد على عنصر النار وتشكل خطراً كبيراً.

إضرب هذا الوحش بأي شيء تمتلكه، وهجمات الصاعقة والتلج أكثر فعالية ضده وراقب دائماً مقياس طاقة الفريق وعلاجهم عندما تنقص طاقتهم إلى أقل من مائتين. وعندما تنجح في القضاء عليه سيحصل الفريق على ستار بيندانت STAR PENDANT الآن يجب على الفريق مغادرة ميدجار وبدء رحلة البحث عن «سفيروث».

ستختلف اللعبة تماماً عند هذه النقطة حيث ستجد نفسك تتجول فوق خارطة العالم، وهنا يمكنك حفظ مكانك في أي وقت تحب، وسيمكنك إستشكاف مناطق كبرى وتنقل من مكان إلى آخر، خذ وقتك وتجول في كل مكان وستقابل العديد من الأعداء والأشياء هنا، وفي شمال غرب ميدجار تقع مدينة صغيرة تدعى «كالم» وتبدو محطة جيدة لبدء مغامرتك منها.

### \* كالم

عندما يصل الفريق إلى كالم سيدخلون إلى الفندق ليقابلوا باقي أعضاء الفريق في الطابق الثاني، سيتذكر كلاود التجربة التي مر به مع «سفيروث» وسيحاول الفريق أن يأخذ أكبر قدر من المعلومات منه، وعندما يبدأ كلاود القصة سيتوجب عليك أن تقوم ببعض تحركات كلاود من مكان لآخر، حيث سيجد نفسه داخل شاحنة في طريقها كي تتحقق من أمر مولد طاقة «ماكو» قديم، وتتوقف العربة وستحظى برؤية «سفيروث» أثناء القتال، وبعد أن تنتهي المعركة يجد كلاود نفسه أمام مدخل مدينة «نيبلهيم» التي هي مدينة «تيفا» و «كلاود» سيتحدث سفيروث عن أمه «جينوفا» التي رآها الفريق في مبنى شركة شينرا، وسيحصل على فرصة كي يتجول ويتحدث إلى أصدقاءه وعائلته، وعليك أن تزيد إهتمامك عندما تزور منزل تيفا لانك ستجد بيانو في غرفتها وتعزف عليه لحناً معيناً هو

DO-RE-MI-TI-LA-DO-RE-MI-SO-FA-DO-RE-DO

تذكره جيداً لأنك قد تحتاج لاحقاً، وستتمكن أيضاً من إلتقاط قطعة من ملابس تيفا التي في خزانها، ولاتنس أن تقرأ الرسالة التي على منضدتها، بعد أن تنتهي من التجول



## FINAL FANTASY 7

والبحث، إرجع إلى الفندق وتحدث إلى سفيروث في الطابق الثاني ثم خذ قسطاً من الراحة في اليوم التالي سيجتمع كلاود والآخرين ويأخذوا صورة سوياً قبل أن يتبعوا دليلهم إلى الجبل، وستتحدث كلاود مرة أخرى عند بداية الجسر تحدث إلى تيفا ثم اتبعها وتحدث إليها مرة أخرى، سينهار الجسر ويسقط الجميع ويقعون.

الآن عليك أن تقود الفريق عبر الطريق الشمالي الشرقي وستدخل إلى كهف يكشف لك مزيد من المعلومات عن البلورات والقدامى وسيصل الفريق في النهاية إلى المولد. ادخل إلى المبنى وتقدم عبر ممرات واصعد سلالمه حتى تصل إلى غرفة سفيروث. اصعد الدرج وتحدث إليه، سيذهب إلى الصمام الذي على الجهة اليسرى ويتفحصه.

حرك كلاود نحو نفس الصمام وعدله وتحدث إلى سفيروث مرة أخرى بعد أن يعرف كلاود ماذا بداخل الحاويات فإن سفيروث يبدأ في فقدان صوابه. وستعود إلى الفندق حيث بدأت بسرد القصة وستحصل على فرصة لحفظ اللعبة.

ويتابع كلاود بقية القصة بحيث يدخل المنزل النعيم. في محاولة لمعرفة أين اختفى سفيروث، عندما تدخل اصعد الدرج واتجه يميناً. ادخل الباب السفلي وابحث في الجدار اللاتري الموجود في الركن العلوي الأيمن من الغرفة. سيفتح باب وعلى كلاود أن ينزل من الدرج الموجود هناك ليدخل إلى المكتبة المخيأة في الأسفل. ستجد سفيروث يقرأ بصوت عال معلومات عن أمه جينوفا وعندما ينتهي من القراءة أخرج. سيكمل كلاود القصة عندما يستيقظ في اليوم التالي. إرجع إلى المكتبة وتحدث إلى سفيروث الذي أصبح الآن في القسم الشمالي.

سيعرف لك سفيروث بأنه أنتج بواسطة تحارب شينرا، ويترك المبنى لزيارة أمه. بعد ذلك أخرج من المنزل لتجد أن المدينة شئت فيها التيران «زانشين» سيعرض على كلاود المساعدة. فحاول البحث في المنزل الذي على الجهة اليمنى. يتغير المظهر ويجد كلاود نفسه أمام مدخل المولد تقدم ستجد أثناء ذلك تيفا وهي تحاول ملاحقة والدها الذي يبدو أن سفيروث قد قتله. حيث تنطلق تيفا وراءه في غرفة التحصانات، وسيأتي كلاود في الوقت المناسب لمساعدتها يحدث ويتمكن من انقاذ تيفا التي سقطت أسفل الدرج. تحدث إليها لتتمكن من حملها بعيداً عن الأذى. ثم أركض إلى أعلى الدرج وادخل الباب الموجود هناك، ويكتشف كلاود أن الشخص الذي كان مثاله الأعلى لمدة سنوات قد تغير ولا يترك ما حدث بعد ذلك.

بعد إنهاء القصة سيعود الفريق إلى الطابق الأرضي ويحصل على PHD خيار سيسمح لك ان تبدل بين أعضاء فريقك في أي وقت عندما تكون في خريطة العالم، أو عند نقطة الحفظ. الآن بإستطاعة الفريق أن يستكشف ما في أرجاء المدينة ويشتري ما يحتاجه منها ويلتقط كل ما قد يجده، حيث توجد عدة أشياء مفيدة في البيت الذي على اليمين، يوجد إيثري في الخزانة



### فورت كوندور Fort Condor

المسافة ليست طويلة بين ميزريل ماين وحصن صغير يدعى فورت كوندور. وهم في صراع دائم مع الشينرا وهم بحاجة إلى المساعدة في التخطيط وتنظيم الجيش لن يسمح لك بأخذ قسط من الراحة إذا لم توافق على مساعدتهم.

اتبع الرجل إلى الأعلى وتسلق الحبل لتدخل الحصن. عندما تصل إلى الأعلى تحرك إلى الأمام وتسلق السلم الموجود في القطاع الرئيسي للحصن.

تحدث إلى الرجل الذي يجلس على الطاولة وسيشرح سبب الحرب مع جنود الشينرا. عندما يوافق الفريق على مناصرتهم خذ قسطاً من الراحة، إتجه إلى اليمين وتسلق السلم للأسفل إلى غرفة النوم. استمتع بالنوم واحفظ اللعب قبل أن تعود إلى قلب الحصن.

قد ترغب الآن بشراء بعض التعويذات في المتجر الذي يعلو السلم إلى اليمين. عندما تستعد، تسلق السلم الموجود إلى يسار القطاع الرئيسي لتتحدث مع الرجل على برج المراقبة.

سيشرح كيفية خوض اللعبة الاستراتيجية وماذا عليك أن تفعل لمساعدتهم. اللعبة تستلزم توظيف أموالك لاستئجار جنود من أجل الدفاع عن الحصن يجب أن ترشد هؤلاء الجنود خلال المعركة. القوانين والمعلومات في هذه اللعبة كالآتي:

#### \* شروط الفوز:

تفوز في هذه اللعبة بالتخلص من الأعداء أو بالقضاء على قائدهم. عندما يصلون إلى السقف سيبدأون بالهجوم ولن يكون لديك خيار آخر غير محاولة القضاء عليهم.

#### \* الأعداء

هناك أربعة فصائل من الأعداء

«ويقان»: عدو طائر يتحرك بسرعة جيدة.

«بست» بطيء الحركة لكن هجماته جيدة.

«باربيرين»: يهاجم بطريقة غير مباشرة.

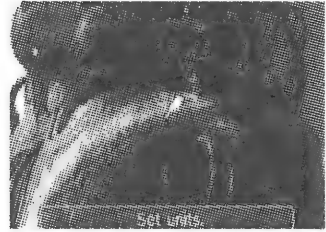
«كوماندر»: هدفك الأساسي لكن من الصعب القضاء عليه.

#### \* جنود للإيجار

الاختيار من بين ست وحدات متحركة وأربع وحدات ثابتة.

#### \* الوحدات المتحركة

«فايتز»: جيدة للهجوم والدفاع.

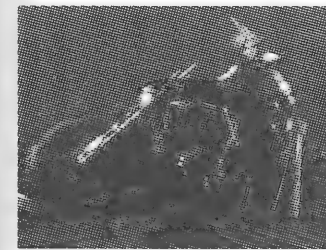


التي أسفل الدرج، ويوجد إيثر في الخزنة التي في الدور الثاني، في البيت الثالث توجد آداتان، إذا أخذت الدرج الذي على اليمين يمكنك أن تلتقط غذاء البيئة GUAVED SOURCE من الخزنة التي بجوار الفتاة.

يمكنك أن تلتقط PEACEMAKER من الصندوق من أعلى الدرج الحلزوني في نهاية المبنى، آخر أداة مخبأة في كالم موجودة في المنزل الموجود في الجهة الأخرى من القرية، أدخل المنزل وابحث في الخزنة لتجد إيثر، بإمكانك الآن بعد أن أتممت كل ماتريده ان تخرج من المدينة وإتجه جنوب شرق عبر الجبال حتى تصل إلى مزرعة الشكوبو.

**ملحوظة:** ستواجه عدة أعداء عندما تكون على الخريطة، بعضهم يحمل أدوات يمكنك أن تسرقها.

### ميزريل ماين Mythrill Mine



عند دخولك الميزريل ماين اتبع الطريق الذي يقودك إلى اليمين واذهب باتجاه أعلى الشاشة.

يمكنك التقاط الايثر من على الدرج الصخري.

تابع الصعود إلى الأعلى حيث ستجد التينف داخل صندوق. بعد ذلك عد إلى أسفل الدرج الصخري وتسلق النبات المتسلق في أعلى يسار المنصة المنخفضة.

في أعلى النبات المتسلق تقدم إلى الأمام واحصل على بلورة

المدى الطويل Long-Rang Materia بعد ذلك عد إلى المدخل الرئيسي. الآن اذهب باتجاه الطريق إلى اليسار وتابع النزول إلى الأسفل واحصل على الغذاء العقلي في أسفل اليمين.

في هذه النقطة تابع المشي إلى اليسار حتى يصطدم فريقك مع آلن ورودي. ألن عضو جديد في العصابة. الشخصان اللذان يقفان معها يخبران الفريق بأنهما يبحثان عن سفيروث وأنهما يعتقدان انه يتجه نحو جونون. قبل أن يتبع الفريق رودي إلى النبات المتسلق ابحث عن الممر الشمالي في هذه النقطة. في هذه المنطقة الصغيرة ستحصل على اليكسر وهاي بوشن.

**ملاحظة:** داخل الكهف سيواجه فريقك فصيلة من الأعداء تدعى مادوج. وهو عدو كبير يهاجم باستخدام كرة حديدية متأرجحة على سلسلة. ضرباته ليست قوية لكن بإمكانك ان تسرق منه جراند جلوف. وهو أفضل سلاح لتيافا في هذه المرحلة في اللعبة.

قبل أن يلاحق الفريق سفيروث إلى جونون ستتوقف في منطقة تدعى فورت كوندور وتأخذ قسطاً من الراحة كما يمكنك حينها أن تتزود بالمؤن وتجرب اللعبة «الاستراتيجية».



### FINAL FANTASY 7

ستجد يوفي مختبئة داخلها. ستظهر يوفي كأبي عدو آخر لكن اسمها سيكون ميستوري نينجا. عندما تنقلب عليها ستصل إلى منطقة صغيرة بها نقطة حفظ عند الزاوية عندما تذهب لتفحص يوفي ستبدأ بمحادثتك.

احذر يوفي لصة ولايمكنك الوثوق بها. لاتستخدم نقطة الحفظ و لاترفع عينيك عنها والا هربت وسرقت معها بعض (الجيل). ويحدث هذا أيضاً عند دخول لائحة الاختيارات. ولتجنب السرقة اتبع هذه المحادثة وستنضم يوفي إلى الفريق وسيتمكنك التحكم بها كأبي عضو آخر.

يوفي: (يامذهب الرأس! لنعد الكرة، مرة أخرى!)

الجواب: (لا أرغب في ذلك)

تحدث إليها مرة أخرى

يوفي: (لا بد وأنتك تخافني)

الجواب: (... متحجرة)

ستبدأ بالرحيل لكنها تلتفت وتقول

يوفي: (سأرحل الآن وأنا جادة في هذا!!)

الجواب: (انتظري)

يوفي: (هل ترغبون في أن أنظم إليكم!؟)

الجواب: (هذا صحيح)

يوفي: (حسناً سأنضم إليكم!)

الجواب: لنذهب

### جونون هاربر Junon Harbour

غرب منطقة الغابة ستجد جونون هاربر. قبل دخول جونون قم بإجراء بعض التعديلات على الفريق. أزل البلورات من الشخصيات المرافقة لكلاود. أدخل لائحة الاختيارات. واذهب إلى إختيار PHS. ضع يوفي وبارت ضمن فريق وأعد إليهم البلورات. أعط كلاود بلورة المدى الطويل عند الانتهاء من تجهيز فريقك الجديد أدخل إلى جونون.

سيدخل الفريق إلى قرية صغيرة قليلة المباني على شاطئ ممتد. تحرك إلى الأمام ثم اتجه إلى اليسار. واتبع الدرج إلى الأسفل حتى تصل إلى الماء. على الشاطئ هنالك فتاة صغيرة تدعى (برسيلا). الفريق يقترب من الفتاة لكنها ترفض تصديق قستهم. وفي هذه اللحظة يفاجأ الجميع بظهور مخلوق غريب في



«اتاكرك»: فريق متحرك سريع.

«ديفيندر»: بطيء الحركة مع قوة احتمال مرتفعة.

«شوتترز»: هجوم غير مباشر.

«ريبيرز»: قوة الهجوم لديهم ضعيفة.

«وركز»: قوة الهجوم لديهم ضعيفة.

### \* الوحدات الثابتة

«ستونرز»: تقذف صخرة تحدث أضراراً لا بأس بها.

«كاتبوت»: تقذف صخوراً إلى مسافات بعيدة كما أنها قوية جداً.

### \* رأس المال

رأس المال ١٥٠٠٠ جيل يمكنك مساعدتهم بالتبرع إذا كنت ترغب في ذلك.

### \* التحكم

حدد مكان المؤشر واضغط ● لوضع الفريق.

عندما يكون الفريق في موضعه اضغط X لبدء المعركة.

بإمكانك فقط وضع الفريق خلف الخط الأحمر لتبدأ المعركة. لتوجه التعليمات للفريق اضغط ●.

### خدع للفوز

حرك المؤشر إلى جانب الخط الأحمر واضغط ●. بإمكانك بعد ذلك اختيار جندي للمهمة. يمكنك فقط وضع الجنود واحداً تلو الآخر. ضع ثلاثة من «الأتاكرك» عبر الخط الأحمر. وضع زوجاً من «الفايترز» خلف «الأتاكرك». وزيادة للأمان يمكنك وضع زوج من «الديفيندر». الآن اضغط X وابدأ اللعبة. عند البداية اختر «الأتاكرك» واهجم بهم على الأعداء الذين زحفوا إلى الأعلى. حرك الفايترز خلفهم واترك الديفيندر في أماكن مغلقة. حافظ على مهاجمة الأعداء الذين ظهروا على الشاشة وتأكد أن جميع المنافذ إلى الحصن قد تمت تغطيتها. في النهاية ستصل إلى مرحلة لن يستطيع فيها الأعداء الاقترب منك بعد هذا لايتبقى إلا أن تصدر أوامرك بأعدام الأعداء.

عندما تتجح في هزيمة القائد أو إيقاف الهجوم ستحصل على ماجيك كومب.

بعد الانتصار يمكنك استرداد معظم (الجيل) الذي دفعته للمساعدة.

وستعود فيما بعد لتفوز بجائزة أفضل. يمكنك الان الخروج من الفورت كوندور. قبل أن تتجه الى جونون خذ وقتك في استكشاف المنطقة؛ هنالك ثلاث غابات متقاربة شمال فورث كوندور.



السماء. ستركض «برسيلا» نحو الماء، اتبعها سينتظر الفريق عندما لمواجهة (بوتو ميسويل). بعد انتهاء المعركة يسحب الفريق «برسيلا» من الماء. وعلى ما يبدو أنها لا تنفس ويحاول كلاود استخدام التنفس الصناعي ستظهر الرئة على شكل غداة. لنبدأ عملية التنفس الصناعي اضغط ■ اضغط ■ مرة أخرى لتضغط على صدر برسيلا المعنى عليها لتشيط جهازها التنفسي.

حاول إيقاف عملية التنفس عندما نصل النقطة إلى «أعلى المقياس»، بعدها ستستبدل برسيلا وعيها وتعود مع الفريق إلى القرية يجب الآن أن نعود إلى حافة القرية لدخول المنزل بالأسفل. خذ قسطاً من الراحة وتابع الرحلة. في الصباح ستصل تيفاً لتوقظ كلاود من أحلامه. عندما تقادر تيفاً إقبعها إلى المنزل ذي الدرج الطويل واصعد إلى الأعلى. ستخرج برسيلا من المنزل وتهدي كلاود بلورة شيفاء. وستجبر الفريق أن جنون يستعدون لاستقبال دوفوس رئيس الشيفرا الجديد.

تقترح برسيلا على الفريق دخول المدينة عبر برج التيار الكهربائي المؤدي إلى المدينة. اتبعها إلى الشاطيء. تحدث إلى برسيلا مرة أخرى وستكشف لك مخفطها. إذا استطاع كلاود الصعود إلى أعلى العמוד بإمكانه تجنب البرج ثم دخول المدينة. أدخل الماء واضغط ■. سيسبح صديق برسيلا الدلتون تحت كلاود ويقفز به إلى العמוד. لآتحرك قرص التوجيه وسيصل كلاود تلقائياً إلى العמוד. اتجه إلى اليسار وشغل. يجد كلاود نفسه داخل مطار. اتجه نحو الشاشة واضغط الأزرق إلى اليسار للترول. أدخل عبر قاعدة الطلقة ثم أدخل المبنى. قائد من الشيفرا سيرقب كلاود متقدماً أنه أحد الجنود الذين لم يرتدوا الزي العسكري بعد. سيشير إلى كلاود للذهاب إلى غرفة المخزن لتبديل ملابسه.

أذهب إلى الغرفة وافحص الخزانات. سيجد كلاود زي الشيفرا العسكري وعليه ارتداؤه. في هذه اللحظة يجب على كلاود أن يأخذ مكانه في الاستعراض الممد للترحيب بروفس. سيعلم القائد كلاود طريقة التحية. وعند الانتهاء اخرج في غرفة الخزانة وتابع باقي الجنود إلى أرض الاستعراض. لكن لسوء الحظ لقد رحل فريق الاستعراض لنبح الممر الضيق لتلتحق بمؤخرة فريق الاستعراض. هناك «كاميرا» لتفحص تصوير الاستعراض وسيحصل كلاود على أداة وهذا يعتمد على أدائه. يمكنك رؤية تقدمك في أسفل الزاوية إلى اليمين. عندما يعبر الجنود انضم إلى المراقبة الأخيرة واضغط ■ لتحمل سلاحك مثل بقية الجنود. وهذا يعتمد على التوقيت. ابق مع الجنود وحاول أن تكون ردة فعلك سريعة مع حركتهم. بعد الاحتفال ينبغي عليك الوقوف والاستماع إلى المحادثة بإيمان. بعد ذلك سيخبرك جندي

آخر بأن سفيروث كان موجوداً بالمنطقة. سيعود كلاود الآن إلى غرفة الخزانة لتعلم عرض التحية العسكرية ليكون ضمن وفد استقبال الرئيس. يمكنك التدريب على عرض التحية العسكرية في هذه الدورة التعليمية إذا كنت ترغب بذلك.

حين الانتهاء اتبع الجنود إلى خارج الغرفة وحد الباب إلى اليسار للدخول إلى الطريق الرئيسي. قبل أن تتقدم للتحية العسكرية لديك بعض الوقت للقيام بالتبضع وجمع بعض الأدوات. وأثناء تحوُّلك في الطريق الرئيسي ستلاحظ باباً على الحائط الشمالي وهو متجر البلورات. في هذا المتجر بإمكانك أن تجد بلورة التشويش وبلورة التنشيط. الباب الثاني هو متجر الأدوات قد تتوقف هنا للتزود بالملء. داخل الزقاق بين الباب الثاني والثالث ستجد متجر الأسلحة. ستحصل هنا على بعض الأسلحة الجديدة. عند الباب الثالث ستشاهد درج يقودك إلى الأعلى. ارفع الدرج إلى الدور الثاني والنقط الغذاء العقلي و ٣٥/١ جندياً.

الآن إذهب إلى الغرفة الخلفية والنقط غذاء الحظ. من على الأرض، عد إلى الدرج وتابع طريقك إلى الأعلى. افحص أرضية الدور العلوي وستجد غذاء القوة وغذاء الشيفرا. الآن عد إلى الدور الأرضي وأدخل الغرفة. في أعلى اليمين عند الزاوية يقف رجل عند مدخل أحد الأبواب. تحدث إليه وسياخذك إلى Beginner Hall 2. في أسفل اليمين يمكنك التقاتل بلورة مهارات الأعداء. إذا تحدثت إلى الرجل داخل هذه الغرفة فسيمع بك بعض المعلومات عن البلورات وكيفية استخدامها. إضافة إلى ذلك جميع المعلومات الممكنة عن Beginner Hall.

اخرج من الغرفة عن طريق السلم وعد إلى الطريق الرئيسي. الآن تابع طريقك نحو اليسار إلى أن تصل الجهة الأخرى. الباب الأول يقودك إلى مقهى حيث ستجد تسانج وروودي الذين مجتمعين. أدخل من الباب الثاني واصعد إلى الأعلى من الدرج على اليسار تحدث إلى الفتاة في الدور الأول وأدخل إلى متجر البلورات.

لا توجد أي بلورات جديدة في هذا المتجر. في الدور الثاني ستجد متجر أكسسوارات. بعد أن تشتري بعض الأدوات التي تحتاجها في المتجر عد إلى الغرفة بالدور الأرضي واحفظ اللعب. اخرج من المبنى ثم أدخل الباب الثالث.

اصعد الدرج والنقط ٣٥/١ جندياً في غرفة الدور الأول. عد إلى الأسفل واحصل على غذاء السرعة المنضبة هناك.

الباب الأخير يقود إلى متجر الأسلحة أيضاً لكن لا شيء ذا قيمة في ذلك المتجر حتى الآن. تابع المرحلة إلى اليسار وستصل إلى منطقة التحية العسكرية. وسيصدر القائد أوامر عشوائية ويجب على كلاود تنفيذها بسرعة بالضغط على الأزرق. ستحصل على هدايا من هابدا حजर اعتماداً على سرعة الأداء.



الهدايا كالتالي:

٠ - ٥٠ نقطة سيلفر جلايسيس

٥٠ - ٩٠ بلورة زيادة القوة

١٠٠ - نقطة سيف فورس ستيل

طريقة أداء التحية العسكرية سهلة جداً.

أفضل هذه الهدايا الثلاثة هي بلورة زيادة القوة لذلك حافظ على نقاطك أن تكون تحت الخمسين بعشرين نقطة تقريباً. فستحصل على ٣٠ نقطة عند تأديه الحركة الأخيرة.

بعد التحية العسكرية سيتجه كلاود إلى السفينة باقي الفريق يكون قد صعد إلى السفينة.

**الرئيس: بوتو ميسويل**

استخدم ضرباتك الانتقامية الساحقة والتعويذات مثل السم والصاعقة ضد هذا الوحش. إذا كنت قد زودت كلاود ببلورة المدى الطويل فيإمكانه استخدام الضربات العادية وإمكانه أيضاً أن يطغى علي العدو. حافظ على مستوى طاقتك فوق ٢٠٠ نقطة وركز على استخدام التعويذات. هذا الوحش يمتلك أسلوبين للهجوم: الأول هو استخدام فقاعات الماء. هذا الهجوم يضع الفريق داخل فقاعة تمنعهم من الاشتراك في المعركة. لإزالة الفقاعة استخدم أي هجوم سحري على الفقاعة. الهجوم الآخر يدعى الموجة الضخمة وهي أشد خطورة في فقاعات الماء فمعدل سحب الطاقة بهذا الهجوم يصل إلى ١٠٠ نقطة. غالباً ما يستخدم بوتو ميسويل هذا الهجوم قبل أن يقضي عليه فحافظ على مستوى طاقتك مرتفعه عندما تتغلب على الوحش ستحصل على سوار القوة.

**كوستا ديل سول Costa Del Sol**

ستجد نفسك داخل سفينة. ابحث في المكان وتحدث إلى الجميع. ابحث عن المنطقة التي ستجد فيها الايثر داخل صندوق. كما ستجد البلورة الشاملة إلى جانبك لكن يوفى تقف في طريقك في هذه اللحظة.

إصعد مع الدرج لتتحدث الى جميع من على ظهر السفينة.

أحد البحارة سيزودك ببعض المؤن التي تحتاجها؛ وتأكد بعد ذلك من خلال حديثك إلى بارت الذي ستجده واقفاً عند مقدمة السفينة. بعد ذلك عد إلى الأسفل وتحدث إلى إيرس والتي تأمل ألا يقوم بارت بأي حماقات. الآن عد إلى مقدمة السفينة وتحقق من بارت. لقد تمت مشاهدة بعض الشخصيات المشبوهة على السفينة. من الواضح أن سفيروث على متن السفينة ويعتقد الفريق أن بإمكانهم الامساك به أو الاتصال معه.

## FINAL FANTASY 7

اختر فريقاً مكوناً من ثلاثة أشخاص وزودهم بالأسلحة والبلورات. ومن الأفضل اختيار بارت ويوفى. وتأكد من وضع بلورة الاستدعاء لكل من الشكوبومج وشيفا. واحصل على البلورة الشاملة في المكان السابق.

**ملاحظة:** ستواجه الآن بعض المعارك العشوائية. أبق عينيك مفتوحتين لجنود الشينرا فيإمكانك ان تسرق منهم درع يدعى شيرنابيتا.

عندما تدخل من الباب في أسفل السفينة ستجد نفسك داخل غرفة المحركات اصعد السلم إلى اليسار وامش على المنصة بإتجاه الصندوق. ستجد الويند سلاش. تقدم إلى الأمام وسيظهر لك سفيروث. في النهاية سينسحب لكنه سيترك مفاجأة صغيرة للفريق.

بعد المعركة سيشرح كلاود عن سفيروث وبعثه عن جزيرة بروميسيد. ستأتي رسالة تبلغ الفريق ان السفينة ستصل الى كوستا ديل سول قريباً.

قبل أن تذهب لتجد مكاناً مناسباً للاختباء احصل على بلورة «عفريت» الذي تركته جنوفا بيرث خلفها.

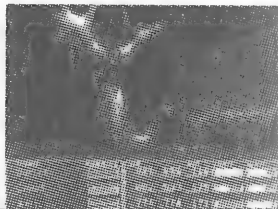
عند خروج الفريق من السفينة خذ قسطاً من الراحة ثم قم باستكشاف المنطقة. غادر ظهر المركب وادخل من الباب الى اليمين فوق الجسر.

على السرير ستجد رجلاً يحاول أن يبيع المنزل بقيمة ٣٠٠.٠٠٠ جيل. بعد ذلك انزل من الدرج إلى القبو وافحص المنطقة. التقط مقوي المحرك وغذاء القوة من الأرض والنقط خاتم النار من داخل الصندوق. بعد ذلك إخرج من المنزل واستكشف المدينة اذهب الى المقهى عند الزاوية وتحدث إلى الجميع. بإمكانك شراء الأسلحة من الرجل عند الزاوية. عند نهاية الطريق الرئيسي ستجد متجرين لبيع الأدوات والبلورات تأكد من زيارتك لمتجر الأدوات. انزل الى الشاطيء لتجد هوجو يستمتع بأشعة الشمس. تحدث إليه واحصل على بعض المعلومات المهمة.

على الفريق الآن التوجه إلى الغرب إلى مونت كورل. قبل مغادرة كوستاديل سول ربما ترغب في قضاء ليلة داخل المدينة مقابل ٢٠٠ جيل. عندما تغادر ادخل من الطريق تحت الجسر للخروج من المدينة.

**الرئيس: جنوفا بيرث**

في الحقيقة هذا الوحش أقوى منك بكثير وهذا بفضل هجمتيه العنيفتين. الأولى توقف الهجوم، وهو يمنح اللاعب من المشاركة في المعركة. هجمته الثانية هي ديل الليزر التي تضرب مرتين في آن واحد. أبق معدل الطاقة فوق ٣٠٠ نقطة واستخدم أفضل ضرباتك





## الحركات الأساسية

تقدم سريع للأمام: ←، ←

رجوع للخلف سريع: →، →

قذف الخصم: ■ + X، ▲ + ●

مراوغة: N، ↓ أو N، ↑

لكمة سفلية: ■ + ↘

لكمة سفلية رافعة: ▲ + ↘

ركلة جانبية: X + ↘

ركلة أمامية: ● + ↘

انقضاضة طائفة: ▲ + ↗ أو ▲ + ↖

الركض: →، →، →

## المفاتيح:

لكمة يسرى: ■

لكمة يمنى: ▲

ركلة يسرى: X

ركلة يمنى: ●

أثناء الانحناء: WC

فى الانحناء: FC

مراوغة: SS

أثناء الوقوف: WS

توقف للحظة: N

ملاحظة: «جميع الحركات تستخدم عندما يكون اللاعب في الجانب الأيمن من الشاشة».

## هوارانج:

ركلة خلفية للرأس: X + ■

ضربة كعب للرأس: ▲ + ●

كسر العنق: ←، ← + ▲

العرقلة: ↓، ↘، X + ■

فأس القدم الرأس: ↓، ↘، X + →

(من اليسار) خمس ركلات: ▲ + ● أو X + ■



الساحقة الانتقامية. وأفضل تعويذة يمكن استخدامها هي النار والثلج والأرض. لاستخدام التسمم لانه لن يفيد. عد إلى الهجمات العادية إذا نفذت منك طاقة السحر. عندما تنتصر على جنوفا بيرث ستحصل على رداء أبيض.

## Mount Corel كورل

إدخل الكهف الموجود في آخر ممر الجبل وتابع صعود الجبل. تحدث إلى الرجل الذي ستقابله وسيخبرك بأن سفيروث ليس بعيداً عن هذه المنطقة؛ تابع طريقك إلى الأعلى حتى تكتشف مولدات ماكو للطاقة المختبئة داخل الجبل. اذهب عبر الممر الطويل إلى المولد ثم اعبّر الجسر الموجود في الشمال. بينما تتجول في المنطقة ستواجهك بعض المعارك العشوائية. وسرقة هؤلاء الأعداء قد تكون فكرة جيدة. اعبّر الجسر التالي إلى سكة الحديد المهجورة. احفظ اللعب قبل أن تتابع إلى اليمين حاذراً وأنت تعبر المسار ستسقط من خلاله ثلاث مرات. عند السقوط يمكنك انقاذ نفسك وذلك بالضغط يميناً ويساراً والاستمرار في ضغط ●.

عندما تسقط ستجد هنالك بعض الأشياء لتلقطها. إذا ضغطت إلى اليسار عند سقوطك ستحصل على ويزرد ستف. وإذا ضغطت يميناً أثناء السقوط ستحصل على قلادة النجمة. تفحص المسار بالأعلى وستحصل على سلاح المدفع الرشاش من داخل الصندوق عند النهاية، ثم اتبع المسار السفلي إلى اليمين. وعند عبور المسار تفحص المسار العلوي مرة أخرى لتحصل على تيرسوايثر وبلورة التحول. الآن استمر في عبور المسار العلوي إلى اليمين لتشغيل مفتاح الجسر. ادخل الكوخ الصغير وشغل المفتاح سيستمع الفريق إلى صوت «زقزقة» وينخفض الجسر. تسلق الحائط المواجهة للكوخ وسيجد الفريق عشاً في أعلى الحائط. إذا قرر الفريق أن يأخذ الكنز فسيدخل في معركة مع طائر كبير. وهي معركة سهلة تحصل بعدها على ١٠ فينكس داون. عندما تعود إلى المسار تابع طريقك إلى أعلى الجسر بإمكانك الآن عبور الجسر المنخفض وبإمكانك متابعة الطريق إلى نورث كورل عندما تقترب من الزاوية تحت الكوخ الصغير انحنى باتجاه يدك اليسرى حيث ستجد مساراً صغيراً اركض مع هذا المسار

لتصل إلى الكهف. داخل الكهف ستجد غذاء القوة والغذاء العقلي وتيننت. اخرج من الكهف واتبع المسار إلى اليمين حتى تصل إلى نورث كورل. هي قرية صغيرة مسقط رأس بارت الذي لايلقى أي ترحيب من أهلها تجول وتحدث إلى الجميع. بعد ذلك اخرج من القرية واحفظ اللعب واتبع الطريق على خريطة العالم إلى اليسار والذي سيقودك روبيوي.





۲۵۰

الرجل اليسار:  $\bullet + \bullet + \leftarrow$   
 ركلة دورانية:  $X, \bullet$   
 ركلة سفلية مع علوية:  $X, X$   
 ١- ضربات متتالية:  $\leftarrow X + \blacksquare$   
 ٢- ضربات متتالية:  $\leftarrow X + \blacksquare$   
 ٣- ضربات متتالية مع كلتا الرجلين  
 ركلتان خداعيتان:  $\leftarrow X + \rightarrow X$   
 ركلتان علوية وسفلية:  $\downarrow X + \leftarrow X$   
 ركلتان علوية وسفلية:  $\bullet, X + \leftarrow$   
 ركلتان طائرة:  $\leftarrow, \leftarrow X, \bullet +$   
 مطرقة:  $\leftarrow X, X +$   
 ضربتان قاطعة:  $\bullet, \bullet$

## انتاء تقديم الرجل اليسرى:

لکمتان: ▲، ■

▲ + → لكمة دائرية:

لُكْمَةٌ دائرية في الخصر:  + 

● + → : ركلة عليا:

فلا منجو اليسار:  $X + \leftarrow$

رکله کهربائیة /  $X, X + \leftarrow$

ركلة دوران:  $\leftarrow, \leftarrow X +$

● ● + ← ركلة وجه ثم معدة:

الركلات الآلية: X, X, X, X

● ●  $X + \downarrow X$  : ركلات متتالية

● ● X X X : ركلات متتالية عليا :

● ● ركلات هجومية:  $X, X$

● + → ● ● X X : ركلات هجومية مع ركلة لافة

● ● ● ● : الأقدام الساخنة

الأقدام الساخنة مع ركلة سفلية: ●، ●، ●، X

# الحل الحكام

■ + X أو ● + ▲: كسر العنق:

(من الخلف) هبوط الكعب على المعدة:  $\bullet + \blacktriangle$  أو  $\blacksquare + X$

●+▲ أو X+■+↓: تقادى ضرب الخصم:

## الحركات الخاصة:

وجه للأمام / ووجه للخلف: ■ + ▲

اتخاذ وضعية يمين أو يسار:  $X + \bullet$

الحلوة مقدسة: N.

الكلمة سفليه رافعة:  $\leftarrow$  , N ,  $\blacktriangle + \nwarrow$

فلا منجى لليسان:  $\leftarrow N$ ،  $\downarrow$ ،  $\nwarrow$ ،  $X$

ركلة جانبية:  $N_1 \leftarrow X, X +$

● + ↘ , N , ← : ركلة راضعة:

ركلة سفلية:  $X + \downarrow$

● ● + ↓ رکتان:

لکمة أمامية:  +  + 

● رځتان (۲):  $X + \swarrow$

● + ↙ / ركلة وسجل

ركلة جانبية وسط:  $X +$

العرقلة: + ●

● ● + ● ● ضريبة الطاحونة:

ركلة طائفة:  $X + T$

ثلاث ركلات طائفة:  $X + \nearrow$ ,  $X + \bullet$ ,  $X + \searrow$

ضربة كعب ملفوفة: (WS), X

●● (WS) رگلتن سریتان:

الكعب المضيء:  $X + \bullet + \rightarrow$

## اتناء تقديم الرجل اليمى:

ثلاث لکھات: ▲، ■، ■

فلا منجو لليمين

ركله عالیا:  $\lambda + \frac{1}{2}$



الكاس:  $\blacktriangle + \blacksquare + \blacktriangledown$   
 كسر الأكتاف:  $\blacktriangle + \blacktriangledown$  (بعد الحركة  $\blacktriangle + \blacksquare$ )  
 إبطاح الخصم:  $\blacksquare + \blacktriangle + \blacktriangledown$   
 الطيران:  $\blacksquare + \blacktriangle + \blacktriangledown$   
 (من اليسار) إنزال على الركبة:  $\blacksquare + X$  أو  $\blacktriangle + \bullet$   
 (من اليمين) كسر الظهر:  $\blacksquare + X$  أو  $\blacktriangle + \bullet$   
 (من الخلف) مسكة الكوبرا:  $\blacktriangle + \bullet$   
 (من الخلف) كسر الوسط:  $\blacksquare + X$   
 (من الخلف) رمية قاتلة:  $\blacktriangle + \blacksquare + \blacktriangledown$   
 هجوم النمر:  $\bullet + \blacktriangle + SS$   
 مسكة الانحناء:  $\bullet + \blacktriangle + \blacktriangledown$  أو  $X + \blacksquare + \blacktriangledown$   
 المسكة السفلية:  $\bullet + \blacktriangle + \blacktriangledown$   
 المسكة الدورانية:  $\blacksquare + \blacktriangledown$   
 الهرم المقلوب:  $\blacktriangle + \blacktriangledown$   
 المسكة المدمرة:  $(\bullet + \blacktriangle + \blacktriangledown, N, \blacktriangledown)$ ,  $(\bullet + \blacktriangle + \blacktriangledown, \blacktriangle, \bullet)$ ,  $(\blacktriangle + \blacksquare, \bullet + X)$ ,  $(\blacktriangle + \blacksquare, \bullet + X)$ ,  $(\bullet + X + \blacktriangle + \blacksquare, \bullet + X, \blacktriangle, \blacksquare, X)$ , أو  $(\bullet + X + \blacktriangle + \blacksquare, \bullet + X, \blacktriangle, \blacksquare, X)$   
 الموت الساحق:  $(\bullet + X + \blacktriangle + \blacksquare, \bullet + X, \blacktriangle, \blacksquare, X)$ ,  $(\blacktriangle + \blacksquare, X, \blacksquare, \blacktriangle + \blacksquare)$ ,  $(X + \blacktriangle, \blacktriangledown)$ ,  $(\bullet + X + \blacktriangle + \blacksquare, \bullet + X, \blacktriangle, \blacksquare, X)$   
 رميات متتالية:  $(\bullet + \blacktriangle + \blacktriangledown, \bullet + \blacktriangle + \blacktriangledown, X + \bullet)$ ,  $(\blacksquare + \blacktriangle, \blacktriangle)$ ,  $(\blacksquare + \blacktriangle + \blacktriangledown, \bullet + \blacktriangle + \blacktriangledown)$  أو  $(\bullet + X + \blacktriangle + \blacksquare, \bullet + X, \blacktriangle, \blacksquare, X)$   
 كسر الكتف:  $(\blacktriangle + \blacksquare, \blacktriangle + \blacksquare)$ ,  $(\blacksquare + \bullet + \blacktriangledown, \blacktriangledown)$   
 الدحرجة المميتة:  $(\bullet + \blacktriangle + \blacktriangledown, \blacktriangledown)$ ,  $(\bullet + \blacktriangle + \blacktriangledown, \blacktriangledown)$ ,  $(X + \blacktriangle + \blacksquare, \blacksquare + \blacktriangle)$ ,  $(\bullet + \blacktriangle + \blacktriangledown, \blacktriangledown)$   
 الحركات الخاصة:  
 المطرقة:  $\blacksquare + \blacktriangledown$   
 ركلة:  $X + \blacktriangledown$   
 ركلة سفلية:  $\bullet + \blacktriangledown$   
 رفسة داخلية مع دوران:  $\bullet + \blacktriangledown$

ركلة دائرية طائفة:  $\bullet + \blacktriangledown$   
 ركلة دائرية مع ركلات أرضية:  $X, X, X, X + \blacktriangledown$   
 لكمة مع ركلتين:  $X, X, \blacksquare, \blacksquare$   
 لكمة مع ركلة:  $X, \blacktriangle, \blacksquare$   
 لكمة مع ركلة طائفة:  $\bullet, \blacktriangle, \blacksquare$   
 ركلتان عليا مع وسط:  $\bullet + \blacktriangledown$   
 ركلة وجه وركلة معدة:  $\bullet, \bullet + \blacktriangledown$   
 ركلة وجه مع رفس:  $X, \bullet$   
**فلامنغو اليسار:**  
 لكمة دائرية:  $\blacktriangle$   
 ركلة طائفة:  $\bullet$   
 ركلة من أعلى لأسفل:  $X + \blacktriangledown$   
 ركلة جانبية:  $X + \blacktriangledown$   
 ركلة عائمة:  $X + \blacktriangledown$   
 ثلاث ركلات:  $X, X, X$   
 أربعة ركلات:  $\bullet, \bullet, X, X$   
**فلامنغو اليمين:**  
 لكمة دائرية:  $\blacksquare$   
 ركلة دائرية طائفة:  $X$   
 ركلة وسط:  $\bullet$   
 ركلة من أعلى لأسفل:  $\bullet + \blacktriangledown$   
 ضربات متتالية:  $X, \bullet, \bullet, \bullet, \bullet, X, \bullet, X, \blacktriangle, \blacktriangle$   
 ضربات متتالية باستخدام فلامنغو اليمين:  $X, \bullet, \bullet, \bullet, \bullet, X, \bullet, X, \blacktriangle, \blacksquare$   
**كينج:**  
**القذف:**  
 ضرب الوجه على الركبة:  $X + \blacktriangle + \blacktriangledown$   
 رمية خلفية:  $\bullet + \blacktriangle$   
 رمية على الرأس:  $X + \blacksquare$





- كسر الكتفين:  $\blacksquare + \leftarrow, \swarrow, \downarrow$   
 الهرم المقلوب:  $\blacktriangle + \blacksquare + \leftarrow, \swarrow, \downarrow$   
 الوجه المتسخ:  $\blacktriangle + X + \swarrow$   
 قذفة:  $\leftarrow$ ، استمرارية:  $X + \blacktriangle + \leftarrow$   
 قذفة المنجنيق:  $\bullet + \blacktriangle, \swarrow$   
 المنجنيق المتحرك:  $\bullet + \blacktriangle, \swarrow, \downarrow$   
 من اليمين القذف السريع:  $X + \blacksquare$  أو  $\blacktriangle + \bullet$   
 الارتطام من اليسار:  $X + \blacksquare$  أو  $\blacktriangle + \bullet$   
 من الخلف قذفة بعيدة:  $X + \blacksquare$  أو  $\blacktriangle + \bullet$   
 رمية العقاب:  $(\blacksquare + \blacktriangle + \swarrow) \rightarrow, \searrow, \downarrow$ ، استمرارية:  $\blacktriangle + \swarrow$   
**الحركات الخاصة:**  
 المطرقة المتواصلة:  $\blacksquare, \blacksquare, \blacksquare$   
 لكمة مرفق: لكمة سفلية:  $\blacktriangle, \blacksquare, \blacktriangle$   
 المطرقة المزدوجة:  $\blacksquare + \blacktriangle, \blacksquare + \blacktriangle$   
 ضربة سفلية عنيفة:  $\blacksquare$  (WS)  
 المطرقة السفلية المزدوجة:  $(\blacktriangle + \blacksquare, \blacktriangle + \blacksquare)$  (WS)  
 ضربة مزدوجة قاطعة:  $\leftarrow, \leftarrow, \leftarrow, \leftarrow, \leftarrow, \leftarrow, \leftarrow, \leftarrow$  أو  $\blacktriangle + \swarrow$   
 ضربة سريعة:  $(FC)$   $\blacktriangle + \blacksquare, \swarrow$   
 لكمة سفلية:  $(FC)$   $\blacktriangle + \blacksquare + \swarrow$   
 لكمات متتالية:  $(FC)$   $\blacksquare, \blacksquare, \blacktriangle, \blacksquare + \swarrow$   
 المطرقة القصيرة:  $(FC)$   $\blacksquare + \leftarrow$  أو  $\swarrow$  أو  $\downarrow, \blacktriangle, \blacksquare + \swarrow$   
 المطرقة السريعة:  $(FC)$   $\blacksquare + \leftarrow$  أو  $\swarrow$  أو  $\downarrow, \blacktriangle, \blacksquare + \swarrow$   
 المطرقة:  $(FC)$   $\blacksquare, \blacksquare, \blacktriangle, \blacksquare + \leftarrow$  أو  $\swarrow$  أو  $\downarrow, \blacktriangle, \blacksquare, \blacksquare + \leftarrow$   
 المطارق:  $(FC)$   $\blacksquare, \blacksquare, \blacksquare, \blacksquare, \blacktriangle, \blacksquare, \blacksquare + \leftarrow$  أو  $\swarrow$  أو  $\downarrow, \blacktriangle, \blacksquare, \blacksquare, \blacksquare + \leftarrow$   
 ضربة ماجتون:  $(FC)$   $\blacksquare$  أو  $\blacktriangle$   
 لكمات خطافية: استمرارية:  $\blacktriangle + \blacksquare, \blacktriangle + \blacksquare, \blacktriangle + \blacksquare, \blacktriangle + \blacksquare$   
 لكمات سفلية سريعة: استمرارية:  $\blacktriangle + \blacksquare, \blacktriangle + \blacksquare, \blacktriangle + \blacksquare, \blacktriangle + \blacksquare$   
 ضربة النكل:  $\blacktriangle + \blacksquare + \downarrow$

- لكمة مع كوع:  $\blacksquare, \blacksquare + \blacktriangle$   
 سقوط بالركبة:  $\bullet + \blacksquare$   
 ركلة جانبية طائرة:  $\bullet + X + SS$   
 لكمة صاعقة:  $(WS)$   $\blacktriangle$   
 لكمة دائرية:  $\blacktriangle + SS$   
 لكمة قاطعة: استمرارية:  $\downarrow, \swarrow, \blacktriangle + \swarrow$   
 ضربة كوع:  $\blacktriangle + \swarrow$   
 رفعة: سهم لليمين،  $\blacktriangle + \blacksquare + \rightarrow$   
 لكمة مزدوجة:  $\blacktriangle + \blacksquare + \swarrow$   
 لكمة مزدوجة هجومية:  $\blacktriangle + \blacksquare + \swarrow, \downarrow, N, \leftarrow$   
 ضربة كوع سفلية:  $\blacktriangle + \blacksquare + \downarrow$   
 ضربة كوع سفلية بقفزة:  $\bullet + \blacktriangle + \uparrow$   
 لكمة رافعة:  $(FC)$   $\blacktriangle + \swarrow$   
 لكمتان:  $\blacksquare, \blacktriangle$   
 ثلاث لكمات:  $\blacksquare, \blacktriangle, \blacksquare$   
 ركلة أمامية:  $\leftarrow, \leftarrow, \bullet + \leftarrow$   
 اللكمة الأخيرة:  $\blacktriangle + \blacksquare + \leftarrow$   
 ركلات سفلية:  $\downarrow, \bullet + X, \bullet, \bullet, \bullet, \bullet, \bullet, \bullet$  أو  $\blacktriangle$   
**ضربات متتالية:**  
 ضربات متتالية:  
 $X$  أو  $\blacksquare, \blacksquare, \bullet, \bullet, \bullet, \bullet, \blacktriangle, \blacksquare, \blacksquare, \blacktriangle, \blacksquare$   
 $X$  أو  $\blacksquare, \blacksquare, \bullet, \bullet, \bullet, X, X, \blacksquare, \blacksquare, \blacktriangle, \blacksquare$   
 $\blacktriangle + \blacksquare, \blacktriangle, \blacksquare, X, \bullet, X, X, \blacksquare, \blacksquare, \blacktriangle, \blacksquare$   
**جن جاك:**  
**القذف:**  
 القذفة المتوحشة:  $\blacksquare + X$   
 قذفة الفوريل:  $\blacktriangle + \bullet$   
 كسر الظهر:  $\downarrow, \searrow, \rightarrow + \blacktriangle$





- خمس ضربات متتالية:  $\bullet + \downarrow$  او  $\bullet, X, \blacktriangle, \blacksquare, \bullet, N$  ←  
 خمس ضربات متتالية:  $\bullet + \downarrow$  او  $\bullet, X, \blacktriangle, \blacksquare, \bullet, N$  ←  
 ركلتان:  $\bullet + \downarrow$  او  $\bullet, X, N$  ←  
 ركلتان مع الدوران للخلف:  $X, X$   
 لكمة مع دوران للخلف:  $\blacksquare, \blacktriangle$   
 لكمة مع دوران:  $\blacksquare + \blacktriangle$  ← استمرارية او  $SS + \blacksquare$   
 قفزة قصيرة مع ركلة:  $\bullet + \uparrow$  او  $\bullet, \blacktriangle$  ←  
 ضربة الكعب:  $X$   
 الركلات الدورانية:  $X, X, \bullet, \bullet$   
 ركلات متأرجحة:  $\bullet, \bullet, X$  ← استمرارية  
 ركلة:  $\bullet, X$  ← استمرارية  
 لكومات كاسرة للصدر:  $\blacksquare, \blacktriangle, \blacksquare, \blacktriangle, N$  ←  
 ركلة طائرة:  $X, \leftarrow, \leftarrow, \leftarrow$   
 الوقوف على رجل واحدة:  $\bullet, \blacktriangle + \rightarrow$   
 تقادي الضربات السفلية:  $\bullet + \blacktriangle + \searrow$  او  $X + \blacksquare + \searrow$   
 ضربة الكوع:  $\blacktriangle + X$   
 تغيير الأسلوب إلى الثعبان:  $\leftarrow + \blacktriangle + X$  او  $SS + \blacksquare + \bullet + \bullet + SS + \blacktriangle + X$   
 ضربات متتالية:  
 $\blacksquare, \blacktriangle, \blacksquare, X + \bullet, \blacktriangle, \blacksquare, \bullet, \bullet, \bullet$   
 $\blacksquare, \blacktriangle, \blacksquare, X + \bullet, \blacktriangle, \blacksquare, \bullet, \blacktriangle, X$   
 $\blacksquare, \blacktriangle, \blacksquare, X + \bullet, X + \bullet, X + \bullet, \blacksquare, \blacktriangle, \blacktriangle$   
**الحركات الخاصة بالدوران للخلف:**  
 لكمة:  $\blacksquare$   
 لكمة سفلية:  $\blacksquare + \downarrow$   
 لكمة رافعة:  $\blacktriangle$   
 ركلة وسط:  $\bullet$   
 ركلتان سفلية وعلوية:  $\bullet, \bullet + \searrow$   
 الركلات الدورانية:  $X + \bullet, \bullet + X, \bullet, X$

- ماجتون الجارحة:  $\rightarrow, \searrow, \downarrow$  ← استمرارية  $\blacksquare + \swarrow$  او  $\blacktriangle$   
 القبضة القوية:  $\blacktriangle, \blacksquare, \blacktriangle, \blacksquare + \swarrow$   
 القاضية السفلية:  $X + \blacktriangle + \swarrow$   
 الركلة الهائلة:  $\bullet + \downarrow$   
 السلاح الآلي:  $\blacktriangle, \blacksquare, \blacksquare, \blacksquare, \blacksquare, \blacksquare + \swarrow$   
 الركلات الروسية: استمرارية  $\bullet, X, \bullet, X, \bullet, X + \swarrow$   
 الضربة الخطافية:  $\bullet + X + \swarrow$   
 الرأس الجانبية:  $X + \bullet + \leftarrow$   
 الجلوس:  $\bullet + X + \downarrow$   
 بعد الجلوس:  $\bullet + X$   
 لكومات الجلوس:  $\blacktriangle, \blacksquare, \blacktriangle, \blacksquare$   
 القنبلة:  $\bullet + X, \bullet + X, \bullet + X$   
 لكمة المجاتون القاتلة:  $\rightarrow, \searrow, \downarrow, \swarrow, \leftarrow, \nwarrow, \uparrow, \nearrow$  ← كررها خمسة مرات ثم اضغط  $\blacksquare$

### لاي ولونج:

- الركلة الطيرانية:  $\blacksquare + X$   
 كسر العنق:  $\blacktriangle + \bullet$   
 العرقلة:  $\blacktriangle + \blacksquare + \leftarrow, \leftarrow$   
 ضربة الكوع:  $\blacktriangle + \blacksquare + \swarrow$   
**الحركات الخاصة:**  
 لعبة الموت:  $\bullet + X + \downarrow$   
 المزلقة:  $\blacktriangle + \blacksquare + \downarrow$   
 الدوران للخلف:  $\blacktriangle + X + \rightarrow$   
 حالة التمايل:  $\bullet + X + \leftarrow$   
 ضربة الرأس:  $\blacktriangle + \blacksquare + \rightarrow$   
 ركلتان قاطعتان:  $\bullet, \bullet + \searrow$   
 اللكمات الهجومية:  $\bullet, \bullet, \blacktriangle, \blacktriangle, \blacksquare, \blacksquare, N$  ← او  $X$   
 الضربات الهجومية: استمرارية  $\bullet + \blacktriangle, \blacksquare, X$  او  $\bullet$





أسلوب لعبة الموت (ممدد الوجه الى أعلى والرأس يواجه الخصم)

ركلة: X

ركلة وسط: ●

ركلة مزدوجة: X, ●

الدرجة: استمرارية ↓ +

دوران مع ركلتين: ← أو → X, ●

دوران مع ركلة وسط: ← أو → + ●

الوقوف: ↑

الأسلوب الخاص بالمرزقة (ممدد الوجه إلى الأسفل والوجه يواجه الخصم)

المرزقة: X, ●

ركلة سفلية: X, أو ●

لعبة الموت: ■

ركلة وسط مع درجة: ← أو → X

ركلة سفلية مع درجة: ← أو → ●

الوقوف: ↑

في حالة الوجه للأسفل والرأس بعيداً عن الخصم

ضربة الكعب: X, ●

ركلة: X أو ●

ركلة سفلية وعلوية: X, ●, ●

التقلب: ■

الدرجة مع ركلة سفلية وعلوية: ← أو → X, ●

الدرجة مع ركلة وسط: ← أو → ●

وقوف: ↑

في حالة الوجه للأعلى (ممدد الوجه للأعلى بعيد عن الخصم)

ركلة: X أو ●

نهوض سريع الوجه للأسفل: استمرارية ↑ +

درجة وركلة سفلية: ← أو → X

درجة مع ركلة وسط: ← أو → ●

لاستخدام أساليب الحيوانات (استمرارية ← + X + ▲) لتغيير الأساليب اضفط ↑ أو ↓

أسلوب الثعبان:

لدغات الثعبان: ■, ■, ■, ■, ■, ■

اللدغات الثلاث: ▲, ▲, ▲

ركلة: X, ●

قذفة التين: X, ■

(إذا كان الوجه على اليمين فهذا أسلوب التين: ↑) (إذا كان الوجه على اليسار فهذا

أسلوب الثعبان: ↓)

أسلوب التين:

تحطيم العنق: ■ (الجرعة المعالجة بعد تحطيم العنق + ▲

لكمة قوية: ▲

ركلة: X

خمس ضربات متتالية: ●, ■, ▲, X, ● أو ↓ + ▲

أسلوب الفهد:

لكمتان: ■, ▲

ضربة قاتلة: ▲

خمس ضربات متتالية: ●, ▲, ■, X, أو ●

أسلوب النمر:

ضربة عامودية: ■ أو ▲

ركلة: X أو ●

أسلوب الكركري:

ضربة كوع: ▲

ركلة: X أو ●

أربع ضربات متتالية: X, ●, ▲, X

أسلوب الرجل الواحدة:

أربع ركلات: X, X, X, X

ركلة التسر: ●

أسلوب التمايل:



القاطع المزدوج: X, ● (WC)

القاطع الدموي: X, ● + ↓

ركلتان: ●, X

ركلة أمامية مع قاطعة: X, ●, (WC)

لكمة سفلية مع قاطعة: استمرارية ↙ أو ↓ + ▲, X

خمس ركلات: ●, X, X, X, X + ↓

قفزة مع ركلة (أي قفزة) + X, ●

قاطعة سريعة: X, ●

ضربات جانبية مع قاطعة: X, ● (WC)

التنين المزدوج: X, ●, WS

خدعة: استمرارية ↓, ↑

الحركة الخاصة: ● + X + ▲ + ■

بعد الحركة الخاصة: X, ■

ضربات متتالية:

↙ + ■ + ▲, X, X, X, X, ●, X, ●

↙ + ■ + ▲, X, X, X, X, ●, X, ●, X, X + ↓ استمرارية

↙ + ■ + ▲, X, X, X, X, X, ●, X, ●

↙ + ■ + ▲, X, X, X, X, X, ●, X, ●, X, X + ↓ استمرارية

جوليا شانج:

القذف:

كسر العنق: X + ■

رمية إلى الخلف: ● + ▲

رمية عنيفة: ▲ + ■ + ↙

ثلاثية التحطيم: ▲, ↓, ↘, ↙, ▲

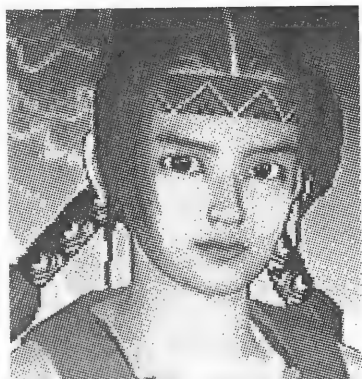
من اليسار: X + ■ أو ▲ + ●

من اليمين: X + ■ أو ▲ + ●

من الخلف: X + ■ أو ▲ + ●

تفادي الضربات السفلية: X + ■ + ↘ أو X + ■ + ↙

الحركات الخاصة:



لكمة التمايل: ■

ركلة مزدوجة: X + ●

★ فورست لاو:

القذف:

نار التنين: X + ■

قفزة الضفدع: ● + ▲

من اليسار ركلة الرأس: X + ■ أو X + ▲

من اليمين الضربة المهلكة: ▲, ●, X + ■

السقوط بالرأس: استمرارية ↙ + ■ + ▲, ■, ▲, ■, ▲

الركبة اليسرى: ←, ← + X + ●

الصعود للسقوط: استمرارية ← + X + ▲

الحركات الخاصة:

لكمتان: ■, ▲

الرشاش الآلي: ■, ■, ■, ■

المحارب: ▲, ▲

الوحش: استمرارية → + ▲, ▲, ▲

ضربة التنين: ← + ▲, ■

ركلة طائفة: ←, ←, ← + X

ثلاث ركلات: X, X, X

ركلات شاولين: ●, X, ●

ركلتان: ●, X + ↑

مرفق التنين: ▲ + ↙

ذيل التنين: ● + ↙

مرفق مع ركلة: ●, ▲ + ↘

ركلة وسط: X + ↘

التمدد على الأرض: X + X + ↓

ثلاث ضربات: X, ▲ + →

عاصفة التنين: ■, ▲, ■ + →





X, ●, ■, ▲, X, X, ▲, ■, ■, ▲

أيدي جورودو:

القذف:

قذفة ريو: X + ■

ريو الخاصة: ● + ▲

من اليسار: ● + ▲ أو X + ■

من اليمين: ● + ▲ أو X + ■

التفاف الثعبان: ➔, ➤, ↓, ↙, ↘, ● + ▲ +

البوس ١-٢: ▲ + ■

ركلة: ● + ➤

ركلة مع وقفة اليد: ● + ➔ ➤ ● + ➔

ركلة عرقلة: X + ●

ركلة عرقلة مع قوة اليد: X, ● استمرارية ➔

ركلة عرقلة مع ركلات سفلية: X, ●, ●, ●

ركلة مزدوجة: ➔, استمرارية X + ● +

ركلة ورجوع: X, ●

سامبا: ● + ➔

ركلة مقلوبة: ● + ➔, استمرارية ➔

سامبا مع ركلة عرقلة: X, ● + ➔, ●

ركلات منزلقة: X + ●, X

ضربات سفلية وعليا: X + ● +

ضربة قاطعة: X + ●, ●

ضربة قاطعة رأسية: X + ●, N

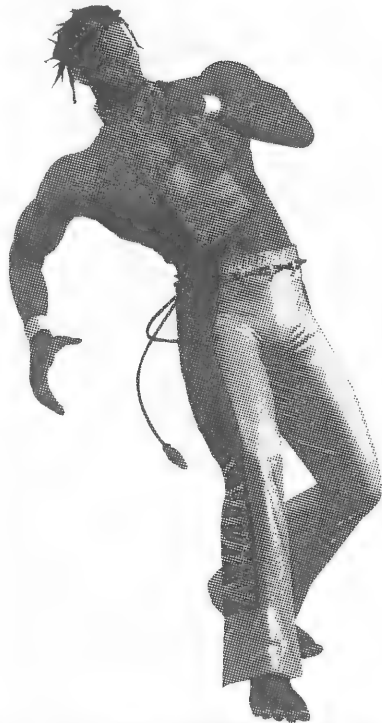
قطع الرجل مع ضربة ساخنة: X + N, X

ركلة بقفزة: ↑ أو ● + ➔

لسعة القدم: ● + ➔

الركلة الناسفة: X + ●, X

الهجوم المباغت: X + ●, ● + ➔



ضربات متعددة: ■, ■, ■ أو X + ➔

ضربات متنوعة: X, ●, ■, ●

لكمة، ركلة، ركلة قاضية: X, ●, ■ + ➔

هجوم رافع استمرارية: ● + ➔

مرفق مع ركلة: ● + ■ + ➔

ضربة سريعة: X, ▲, ■ أو ●

الضربة المزدوجة: ■, ▲

ضربات أعلى الوجه: (WS) ▲ أو ●, ▲

لكمة: ▲

لكمتان: ■, ■

ضربات متنوعة: X, ●, ■

ركلات: ● + ➔ أو ■

ركلة التقلب: (WS) ●

ضربة الموت: X + ▲, ■

لكمة مع ركلة: X, ▲ + ➔ أو ●

التشويه: ■, ▲ + ➔

لكمة مروعة: ▲, ➔

لكمتان: ▲, ■ + ➔

ضربة الكف استمرارية: X + ■ + ➔

ضربات متنوعة: X, ● + ■

ضربات محاذية: X + ● + ➔ أو ● + ➔

خطوة مروعة: X + ●

ضربات متتالية: X + ● + ● + ● + ● أو X + ● + ➔

الضربة الصاعقة: X + ● +

الضربة النهائية: ● + ■ + ➔

ضربات متتالية:

■, ●, ●, X, X, X, ▲, ■, ■, ▲

■, ▲, X, ▲, X, X, ▲, ■, ■, ▲



- ضربة رأس سفلية:  $\blacktriangle + \blacksquare$   
 ضربة الأجنحة:  $X, \bullet$   
 ركلة أمامية ملفاة:  $X, \bullet + X$   
 ركلتان:  $\bullet + X, \bullet$   
 ركلة مشيرة:  $\bullet, X, X, \bullet$   
 ركلة ريو:  $\bullet, N, X$   
**حالة الوقوف على الأيدي:**  
 الوقوف على الأيدي:  $\blacktriangle + \blacksquare + \leftarrow$   
 تراجع أو التقدم على اليدين:  $\leftarrow$  باستمرار أو  $\rightarrow$  باستمرار  
 مراوغة:  $\blacktriangle + \blacksquare + \leftarrow$   
 خداع: استمرارية  $\downarrow$  أو  $\uparrow$   
 ركلة مع ثبات الوضعية:  $\uparrow$  أو  $\downarrow + X + \bullet$   
 ركلة المروحة:  $\bullet$   
 الضربات الدائرية:  $\bullet + X, \bullet$   
 دائرة الوقوف:  $\bullet, X$   
 ضربة الدراجة:  $\bullet, X, \bullet$ ، استمرارية  $\rightarrow$   
 خطوة كبيرة:  $X$   
 التكرار:  $X$  استمرارية  $\rightarrow$   
 الركلة المضنية: استمرارية  $\blacktriangle + X + \bullet$   
 هجمة من اليمين:  $\blacksquare$   
 هجمة من اليسار:  $\blacktriangle$   
 هجوم مباغت:  $\bullet, \blacktriangle$ ، استمرارية  $\rightarrow$   
 ضربات متعددة:  $X, \bullet, \blacktriangle$   
 ضربات متعددة ومراوغة:  $X, \bullet, \blacktriangle$ ، استمرارية  $\rightarrow$   
 لكمة مع ركلتين:  $X, X, \blacktriangle$   
 الفطس:  $\leftarrow$ ، استمرارية  $\blacktriangle + \blacksquare + \leftarrow$   
 ضربة كعب أو قاطعة:  $\blacktriangle + X + \nearrow$  أو  $\blacktriangle$   
 ركلة:  $\uparrow + X$  أو  $\bullet$ ، استمرارية  $\downarrow$

- شين القاطع:  $\bullet, \blacktriangle, \blacksquare + \rightarrow$   
 ركبة:  $\bullet + \nearrow$   
 الزمبرك:  $\bullet + X$   
 الركلة النارية:  $\uparrow$  أو  $\blacktriangle + X + \nearrow$   
 ركلة نارية مع استراحة:  $\uparrow$  أو  $\blacktriangle + \nearrow + \leftarrow$   
 اللهب:  $X + \leftarrow$   
 ضربة ركبة:  $X + \rightarrow$   
 الانقلاب:  $\bullet + \leftarrow$ ، استمرارية  $\leftarrow$   
 الانقلاب مع ركلة:  $\leftarrow$ ، استمرارية  $\bullet + \leftarrow + X$   
 صغق الوجه:  $\leftarrow$ ، استمرارية  $\bullet, \bullet + \leftarrow$   
 رفسة:  $\leftarrow$ ، استمرارية  $X + \leftarrow$   
 رفسة مع تمدد:  $\leftarrow$ ، استمرارية  $X + \leftarrow$ ، استمرارية  $\downarrow$   
 رفسة مع تراجع:  $\leftarrow$ ، استمرارية  $X + \leftarrow$ ، استمرارية  $\uparrow$   
 ركلة الشون:  $\bullet, X, \bullet + \uparrow$   
 ركلة:  $X + \nearrow$   
 ركله مع تمدد:  $\downarrow + X + \nearrow$ ، استمرارية  $\downarrow$   
 المشط القاطع:  $\blacktriangle + \nearrow$   
 ركلة الدائرة: (WS)  $\bullet$   
 ركلة الوجه: (WS)  $X$   
 الأرجل الملتهبة:  $\bullet + X + \searrow$   
 الحركة الخاصة:  $\bullet + X + \blacktriangle + \blacksquare$   
 مطرقة الرأس: (WS)  $\blacktriangle + \blacksquare, \blacktriangle + \blacksquare$   
**أثناء الانحناء:**  
 التدحرج:  $\blacktriangle + \blacksquare + \nearrow$   
 ضربة رأس:  $\blacktriangle + \blacksquare$   
**عند الاستراحة:**  
 ركبة:  $\bullet$



### جين كازاما: القذفات:

ركلتان على الوجه: X + ■

كسر الكتف: ● + ▲

(من اليسار): X + ■ أو ● + ▲

(من اليمين): X + ■ أو ● + ▲

(من الخلف) كسر الكتف بعنف: X + ■ أو ● + ▲

الرأس الصخري: ← ، استمرارية ← + ■ + ▲

مسكة مضادة: → + ■ + X أو ● + ▲

بطح الخصم: ↓ أو ↘ + ■ + ▲

لكمات أرضية: ▲ ، ■ ، ▲ ، ■ ، ▲ (بعد بطح الخصم)

عرقلة: سهم تحت ، ↘ ، استمرارية ← + ■ + ▲

كسر الذراع: ▲ + ■ (بعد بطح الخصم)

### الحركات الخاصة:

لكمتان: ▲ ، ■

ركلة طائفة: X + ← ، ← ، ←

اللكمة الصاعقة: ▲ ، ▲ ، ■

لكمات الإنتقام: ■ ، ■ ، ▲

لكمة المعدة: → ، استمرارية ← + ▲

لكمات ساحقة: → ، استمرارية ← + ▲ ، ■ ، ▲ (أو استمرارية ↘ + ▲)

اللكمة الساحقة الرافعة: ← ، N ، ↓ ، ↘ + ▲

ضربة التنين: ← ، N ، ↓ ، ↘ + ■

لكمتان سفليتان: (WS) ، ■ ، ▲

لكمة رافعة: (WS) ▲

ركلة قوية: X + ←

ركلة الفأس: ← ، ← + X

ركبة: ● + ←

الحركات الجانبية: استخدام الحركات مباشرة حينما تتخذ الاسلوب الجانبي

خطوة جانبية لأعلى: ▲ + ■

خطوة جانبية لأسفل: ▲ + ■ + ↓

قفزة مع رفسة: X + ↑

رفسة طائفة مع تمدد: X + ↑ ، استمرارية ↓

رفسة طائفة خلفية: X + X + ↑

رفسة ريو الطائفة: X + ↑ ، استمرارية ↓ + X + ●

الركلة الساخنة: X

ركلة ساخنة مع وقوف اليد: X ، استمرارية →

ركله: ●

ركله مع وقوف اليد: ● ، استمرارية →

ركلتان مع تراجع: ● ، X استمرارية →

ركلتان: X ، N ، ●

ركلة اليوم: ● ، X ، ●

صفعة دائرية: ▲ ، ■

صفعة مع ركلة: X ، ▲ ، ■

صفعتان مع ركلة قوية: X ، ▲ + ■

ركلة المجلة: ● + X

ركلة صاعقة: X + ● ، استمرارية ↓

ركلة متقلبة: X + ● + X ، X + ● + X ، X + ● + X

سولي: X ، ●

لكمة ساحقة: ▲

الضربات المتتالية:

● ، ● ، ● ، X ، ● ، ▲ ، ● ، X ، ●

● ، X ، ● ، X ، ● ، X ، ● ، ▲ ، ● ، X ، ●

X ، X ، ● ، ▲ ، ● ، X ، ●

● ، X ، ● ، X ، ● ، X ، ● ، ● ، ▲ ، ● ، ▲ ، ● ، X ، ●



## 60 بِلَی سَتِیْتَن

■ + ➔ **القبضة البرونزية**

■, ▲, X, ●, ▲, ●, ●, ■, ▲ + N, ←, ←

● + ▲: ضربة مقبض السيف:

كسر الكتف: ← استمرارية: ▲+■+  
الحركات الخاصة:  
لكمات: ▲، ■  
لكمة مع ركلة: ▲، X  
لكمة مع ركلة سريعة: X، ▲، ←  
لكمة مع ركلة سفلية: ▲، استمرارية: X+ ↓  
لكمة مع ركلة: ●، ■  
ركلتان مزدوجتان: X+، ←  
هجوم العنق: ↓، ←، ←  
تخطيط العظام: (WC) ●، ▲  
ضربة سفلية: استمرارية: ▲+ ↓ (فقط عند سقوط الخصم)  
ركلات متتالية: ←، ←، X+، ●  
ثلاث ركلات: ←، ←، X+، ←، ←، ●  
الركلات المزدوجة: ←، ←، X+، ●، أو ↓، أو ●+  
لكمة المطرقة: استمرارية: ■+ ↓  
لكمة المطرقة مع لكمة الطاقة: استمرارية: ▲، ■+ ↓  
لكمة المطرقة مع كاسر العظم: استمرارية: ▲، ●، ■+ ↓  
كاسر الفك: (WC) استمرارية: ▲+ ←  
السلاح الفتاك: (WC) استمرارية: ■، ▲+ ←  
التخطيط مع القلب: (WC) استمرارية: ▲، ▲+ ←  
ضربة الكوع: ←، استمرارية: ▲+  
العجلة: استمرارية: ↓، انتظر، ↑، X+، ▲+  
إندفاع الكتف: ←، ▲+  
مطرقة الفولاذ: ←، ▲+  
التراجع: ↓، ↓، ↓  
الصدمة: ↓، ↓، N، ▲

القبضة الحديدية: X+ ●

القبضة الذهبية: استمرارية: ▲+ (لاتصد)

الساموراي القاطع: (WC) ▲، →، ▲+ (لاتصد)

ضربة الموت: استمرارية: ▲+، ←، ← (لاتصد)

الهجوم الماكر: ↓، ↓، →، →، ▲+ (لاتصد)

وضعية النفخة السامة: استمرارية: ▲+، ■+ →

(بعد وضعية النفخة): ● أو ▲ أو X أو (لاتصد)

عجلة الجحيم: ↓، ●+، ●+، ●+، (لاتصد)

ضربات متتالية:

■، ■، ■، ■، ●، ●، ●، ■، ▲، ■

■، ■، ●، ▲، ▲، ▲، ●، ■، ▲، ■

■، ■، ■، ■، ●، ●، ▲، ▲، ●، ●

●+X ■، ●، ●، ●، ■، ▲، ■

●+X ■، ●، ●، ▲، ▲، ●، ●

بول فيتيكس:

القذفات:

القذف من الكتف: X+ ■

طرقة الكتف: ●+ ▲

(من اليسار) مسكة التنين: X+ ● أو ▲

(من اليمين) العرقلة: X+ ● أو ▲

(من الخلف) طرقة العنق: X+ ● أو ▲

عكس ضربات الخصم: استمرارية: X+ ● أو ▲+ →

بطح الخصم: ↓ أو ▲+

(بعد بطح الخصم): ▲، ■، ▲، ■

(بعد بطح الخصم): ■+ ▲

لكمة على الوجه: ■+ ▲+

قذفة القدم: استمرارية: X+ ▲+ →





صفعة الكراهية:  $\Delta + \leftarrow, \swarrow, \downarrow, \searrow, \rightarrow$   
 خطوة جانبية مع ضربة:  $\Delta + \blacksquare + (SS)$   
 خطوة جانبية مع لكمة سفلية:  $\Delta + \rightarrow + (SS)$   
 الحافة القاتلة:  $\blacksquare + \rightarrow + (SS)$   
 خطوة جانبية مع ركلة:  $\bullet + (SS)$   
 ركلات:  $\bullet, X, \bullet + \swarrow$   
 ضربات متتالية:  $\Delta + \blacksquare + \leftarrow, \Delta, \blacksquare, X + \swarrow$   
 لكمة خلفية:  $\Delta + \searrow$   
 لكمة خلفية يسرى: استمرارية  $\blacksquare + \rightarrow$   
 ركلتان:  $X, \bullet + \searrow$   
 ركلة طائرة:  $\bullet + X + \searrow$   
 فقدان العقل:  $\Delta + \blacksquare + \leftarrow$  استمرارية  $\Delta, \blacksquare, X + \swarrow$   
 ضربة دائرية:  $\bullet + \swarrow (WC)$   
 سوشوا:  $\Delta + \blacksquare + \leftarrow$  أو استمرارية  $\Delta + \blacksquare + \leftarrow$   
 ركلة أمامية:  $\bullet + \leftarrow, \leftarrow$   
 قاطعة العظام:  $X + \leftarrow, \leftarrow, \leftarrow$   
 المدفع المدهش:  $X + \searrow, \downarrow$   
 القاطع:  $\bullet + \searrow$   
 ضربة جايزر:  $X, \bullet + \searrow$   
 التحطيم الثلاثي:  $\bullet, \Delta, \blacksquare, \swarrow$   
 ضربات مراوغة ١:  $\bullet, X + \downarrow$  استمرارية  $\Delta, \blacksquare, \swarrow$   
 ضربات مراوغة ٢:  $\Delta, \blacksquare, \swarrow$  استمرارية  $\Delta, X + \downarrow$   
 الانفجار المضاعف:  $\Delta + \blacksquare + \leftarrow$  استمرارية  $\Delta, \blacksquare, \Delta, \blacksquare, \swarrow$   
 الانفجار:  $\Delta + \blacksquare + \leftarrow$  استمرارية  $\Delta, \blacksquare, \swarrow$   
 الضربات اللامعة:  $\bullet, \blacksquare, \Delta, \blacksquare, \swarrow$   
 ركلة مع لكمة:  $\Delta, X + \downarrow$

المطرقة الفاتكة:  $\blacksquare, N, \rightarrow, \searrow, \downarrow$   
 النار المشتعلة:  $\blacksquare, \Delta, X, N, \rightarrow, \searrow, \downarrow$   
 النار المشتعلة للعنقاء:  $\blacksquare, \Delta, X, N, \rightarrow, \searrow, \downarrow$   
 الحركة الخاصة:  $\blacksquare + \Delta + X + \bullet$   
 اللكمة المحترقة: استمرارية  $\Delta + \blacksquare + \rightarrow$   
 ضربات متتالية:  
 $\blacksquare, \Delta, \bullet, \blacksquare, \Delta, \blacksquare, \Delta, X, \Delta, \blacksquare$   
 $\blacksquare, \Delta, \bullet, \blacksquare, \Delta, \bullet, \blacksquare, X, \Delta, \blacksquare$   
 $\Delta, \blacksquare, X, \Delta, \blacksquare$   
**ثينا ويليامز:**  
**القذفات:**  
 رمية خلفية:  $\bullet + \Delta$   
 رمية دورانية:  $X + \blacksquare$   
 (من اليسار) دوران مع الكسر:  $X + \blacksquare$  أو  $\bullet + \Delta$   
 (من اليمين) شد اللاعب مع القذف:  $X + \blacksquare$  أو  $\bullet + \Delta$   
 (من الخلف) تحطيم العظام:  $X + \blacksquare$  أو  $\bullet + \Delta$   
 ضربة كوع في الصدر:  $\blacksquare + \swarrow, \swarrow$   
 مسكة مع الكسر:  $\blacksquare, \Delta, \blacksquare, \bullet + \Delta$   
 مسكة المقص:  $\bullet + X + \leftarrow, \swarrow, \downarrow$   
 مسكة العقرب:  $\blacksquare + \Delta + \leftarrow, \swarrow, \downarrow$   
 مسكة اللاهروب:  $\bullet + \blacksquare + \rightarrow, \searrow, \downarrow$   
 عكس ضربة الخصم:  $\bullet + \Delta + \rightarrow$  أو  $X + \blacksquare + \rightarrow$   
**الحركات الأساسية:**  
 صفتان:  $\Delta, \Delta + \rightarrow$   
 عادة سيئة:  $X + \leftarrow, \leftarrow$   
 مخلب الفهد الأيسر:  $\blacksquare + \leftarrow, \leftarrow$   
 مخلب الفهد الأيمن:  $\Delta + \leftarrow, \leftarrow$





ضربة ضعيفة مع الانقضاضة:  $\blacktriangle + \rightarrow$

ضربة الكعب:  $\blacksquare + \searrow$

ضربة وسطى قوية: استمرارية  $\blacksquare + \swarrow$

ضربة وسطى أمامية:  $\blacksquare + \swarrow$

ركلة:  $\leftarrow$ ، استمرارية  $X +$

لكمة رأسية:  $\blacksquare + \uparrow$

لكمة رأسية، استمرارية  $\blacksquare + \uparrow$

لكمة خطافية:  $\blacktriangle + \swarrow$

لكمة رافعة (WS):  $\blacktriangle$

لكمة رافعة (WS):  $\blacktriangle$ ،  $\leftarrow$

ركلة (WS):  $\bullet$

ضربة اللوتش (WC): استمرارية  $\blacksquare + \blacktriangle + \swarrow$

ضربة لوتش (WC): استمرارية  $\blacktriangle + \swarrow$ ، استمرارية  $\blacktriangle + \swarrow$

النار المتأحقة:  $\bullet$ ،  $\blacksquare$ ،  $\blacktriangle$ ،  $X$  (WC)

ركلات دورانية: (WC)  $\bullet$ ،  $\bullet + \swarrow$

خطوة مع ركلة:  $\leftarrow$ ، استمرارية  $\bullet + \leftarrow$

ضربة الكعب:  $\bullet + \searrow$

ضربة مزدوجة:  $\blacktriangle + \blacksquare + \uparrow$

ضربات متلاحقة:  $\blacksquare$ ،  $\blacktriangle$ ،  $\blacktriangle + \blacksquare + \uparrow$

ضربة مع مراوغة:  $\bullet + X$ ،  $\blacktriangle + \blacksquare + \uparrow$

ركلة سفلية:  $\bullet + \searrow$

ضربة الأجنحة:  $\blacksquare + \downarrow$

ضربة مع أسلوب العشاء: استمرارية  $\blacksquare + \downarrow$

مراوغة مع ضربة:  $\blacktriangle$ ،  $\blacktriangle + \blacksquare + \rightarrow$

الأحقة النارية:  $\leftarrow$ ، استمرارية  $\blacktriangle + \blacksquare$ ،  $\blacktriangle + \blacksquare$

التحليق الضارب:  $\leftarrow$ ، استمرارية  $\bullet + X + \leftarrow$

ضرب الركبة:  $X + \searrow$

ركلتان سفليتان: استمرارية  $\downarrow + X$ ، استمرارية  $\downarrow + \bullet$

ركلتان:  $X$ ،  $\bullet$

ركلات متتالية:  $\blacktriangle + \swarrow$ ،  $X$ ،  $X$ ،  $X$ ،  $X + \swarrow$

ضربات اللهب:  $\blacktriangle + \blacksquare + \leftarrow$ ، استمرارية  $\blacktriangle$ ،  $\blacksquare$ ،  $X$ ،  $X$ ،  $X + \swarrow$

ركلات متتالية مع ركلة سفلية:  $X$ ،  $X$ ،  $X$ ،  $X + \swarrow$

ضربات سريعة:  $\blacktriangle$ ،  $\blacksquare$ ،  $X + \swarrow$

الإنفجار السريع:  $\blacktriangle$ ،  $\blacksquare$ ،  $X + \swarrow$ ، استمرارية  $\blacktriangle + \blacksquare + \leftarrow$

ضربات متتالية:

$\bullet$ ،  $\blacktriangle$ ،  $\blacksquare$ ،  $\blacktriangle$ ،  $X$ ،  $X$ ،  $\blacktriangle$ ،  $\blacksquare$ ،  $\blacktriangle$ ،  $\blacksquare$

$X$ ،  $\bullet$ ،  $\blacktriangle$ ،  $\blacksquare$ ،  $X$ ،  $X$ ،  $\blacktriangle$ ،  $\blacksquare$ ،  $\blacktriangle$ ،  $\blacksquare$

$X$ ،  $\bullet$ ،  $\blacktriangle$ ،  $\bullet$ ،  $X$ ،  $\bullet$ ،  $\blacktriangle$ ،  $\blacksquare$ ،  $\blacktriangle$ ،  $\blacksquare$

لينج شايو:

القذفات:

لكمات إحترافية:  $X + \blacksquare$

قلبة الظهر:  $\bullet + \blacktriangle$

(من اليسار) قذفة بعيدة:  $\bullet + \blacktriangle$  أو  $X + \blacksquare$

(من اليمين) قلبة:  $\bullet + \blacktriangle$  أو  $X + \blacksquare$

(من الخلف) عرقلة:  $\bullet + \blacktriangle$  أو  $X + \blacksquare$

قلبة المخادع:  $\blacktriangle + \rightarrow$ ،  $\searrow$ ،  $\downarrow$

الإنقضاض على ضربات الخصم:  $\bullet + \blacksquare + \rightarrow$

الإنقضاض على ضربات الخصم:  $\bullet + \blacksquare + \downarrow$  أو  $X + \blacksquare + \downarrow$

الحركات الأساسية:

لكمتان:  $\blacktriangle$ ،  $\blacksquare$

لكمة مع لكمة سفلية:  $\blacktriangle + \downarrow$ ،  $\blacksquare$

لكمة علوية ووسطى:  $\blacksquare$ ،  $\blacktriangle$

لكمتان:  $\blacktriangle$ ،  $\blacksquare + \swarrow$

ضربة ضعيفة مع الإنقضاضة:  $\blacksquare + \rightarrow$





قفز: ↑

● + ↑ ركلة متأرجحة مع دوران للخلف: استمرارية

الأسلوب الخلفي:

● + X + → وضعية الأسلوب الخلفي:

▲ + ■ + ↓ أسلوب العنقاء:

● + X: مراوغة

● + X + ← مراوغة مع ثبات الأسلوب:

↓ أو ↑ خطوات جانبية:

●، ■، ▲ لکمتان مع ركلة خلفية:

→ إلغاء الأسلوب:

● ركلة رافعة:

X + ↓ ركلة سفلية:

X + ← ضرب الكعب: استمرارية

● + X، ● + X + ← دحرجة مع ركلة:

X + ↓ ركلة سفلية مع الرجوع: استمرارية

ضربات متتالية:

■، ●، ●، ●، X، ■، ▲ + ■، ▲، ■، ● + ↑

▲، ●، ■، ▲ + ■، ▲، ●، ▲، ■، ● + ↑

كوما:

القذقات:

■ + X: عضه الدب:

▲ + ● كسر الظهر المزدوج:

● + ■ + ←، ← الرأس الصخري:

▲ + ■ + ←، →، ↓، ↘، ↙ دحرجة السيرك:

■ + X أو ▲ + ● (من اليمين) الرمية القوية:

■ + X أو ▲ + ● (من اليسار) قذفة الدمية:

■ + X أو ▲ + ● (من الخلف) العضة الجارحة:



▲ + ■ + → مراوغة:

▲ + ■ + ← مراوغة جانبية:

X + ● + ← دحرجة مراوغة:

X + ● + ↓ مراوغة دائرية يمين:

X + ● + ↘ استمرارية (WC) تغيير وضعية الوقوف:

X + ● + ▲ الاستهزاء ١:

X + ● + ■ الاستهزاء ٢:

X + ● + ■ + ▲ الحركة الخاصة:

▲ + ■، ▲ + ■ + → ضربية الرعد: استمرارية

أسلوب العنقاء:

▲ + ■ + ↓ أسلوب العنقاء:

▲ + ■ موجة القوة:

▲ + ■ + ↓ الموجة الثقيلة:

لکمة سريعة: ▲ أو ■

ركلة: X

X، X + ↘ أو ↑ أو ↗ ركلتان مزدوجتان:

●، ● + ↘ أو ↑ أو ↗ ركلتان متأرجحتان:

● ركلة خلفية:

●، X (بسرعة) مقص مع الإستلقاء:

● + → ركلة سفلية:

●، ● + ← ركلتان سفليتان:

●، N، ↘ أو ↑ أو ↗ ركلة أمامية:

X، N، ↘ أو ↑ أو ↗ ركلة خادعة:

↓، X، ● مقص مع روقوف:

▲ + ■ + ← الرجوع للخلف:

● + X + ← الدحرجة:

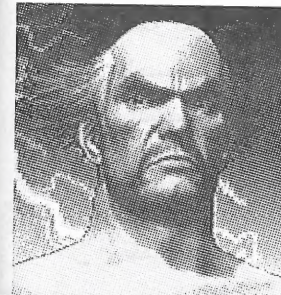
↓ انخفاض:



(من اليسار) شذقة القوة:  $\Delta + \bullet$  أو  $X + \blacksquare$   
 (من اليمين) لكمة هائلة:  $\Delta + \bullet$  أو  $X + \blacksquare$   
 (من الخلف) إنزال على الركبة:  $\Delta + \bullet$  أو  $X + \blacksquare$   
**الحركات الخاصة:**  
 الحركة الخاصة:  $\bullet + X + \Delta$   
 ضربة كاسحة: استمرارية  $\Delta + \rightarrow$   
 قبضة الموت:  $\Delta + \leftarrow$  ،  $\Delta + \downarrow$  ،  $\Delta + \swarrow$   
 المطرفة وقبضة الموت:  $\Delta + \blacksquare + \downarrow$   
 لكمة رافعة:  $\Delta + \leftarrow$  ،  $\Delta + \swarrow$   
 اللكمات المضيفة:  $\Delta + \Delta + \blacksquare$   
 اللكمات السريعة القاطعة:  $\Delta + \blacksquare + \blacksquare$   
 لكتان سطيتان:  $\Delta + \blacksquare + \swarrow$   
 ضربات كاسحة:  $\bullet + \rightarrow$  ،  $\blacksquare + \leftarrow$  ،  $\Delta + \rightarrow$  أو  $\bullet$   
 ضربة تشي:  $\Delta + \blacksquare + \leftarrow$   
 لكمات مع ضربة تشي:  $\Delta + \blacksquare + \Delta + \blacksquare$   
 ركلتان:  $\bullet + X + \swarrow$   
 ركلة الفأس:  $\bullet + \leftarrow$   
 ركلة علوية وسفلية:  $\bullet + \bullet + \swarrow$   
 الركلة المفاجئة: (WS)  $\bullet + \bullet$   
 ضربة الرعد:  $\blacksquare + \leftarrow$  ،  $\blacksquare + \downarrow$  ،  $\blacksquare + \swarrow$   
 لكمة ساحقة رافعة:  $\Delta + \leftarrow$  ،  $\Delta + \downarrow$  ،  $\Delta + \swarrow$   
 ركلة عنيفة:  $N + \leftarrow$  ،  $N + \downarrow$  ،  $N + \swarrow$  ،  $X + \leftarrow$   
 ركلة سفلية عنيفة:  $N + \leftarrow$  ،  $N + \downarrow$  ، استمرارية  $X + \swarrow$   
 ركلات دائرية:  $N + \leftarrow$  ،  $N + \downarrow$  ، استمرارية  $\bullet + \bullet + \swarrow$   
 بعد الركلات الدائرية:  $N + \blacksquare$  أو  $N + \Delta$  أو  $N + \bullet$   
 مراوغة:  $\bullet + X + N + \rightarrow$   
 مطرفة البرق:  $\bullet + \blacksquare + \downarrow$   
 ضربات متتالية:

**الحركات الخاصة:**

لكمة سفلية رافعة:  $\Delta + \leftarrow$  ،  $\Delta + \swarrow$   
 الهجوم الخطائي:  $\bullet + X + \swarrow$   
 المخالب الدموية (بعد الهجوم الخطائي):  $\Delta + \blacksquare + \Delta + \blacksquare$   
 المخالب الثلاثية: (WS)  $\Delta + \blacksquare$   
 ضربة مرفق وضربة سفلية:  $\Delta + \blacksquare + \Delta$   
 مخالب الجاتون:  $\Delta + \bullet$  ،  $\Delta + \rightarrow$  ،  $\Delta + \downarrow$   
 ضربات سفلية:  $\Delta + \bullet + \Delta + \blacksquare$   
 لكمات سفلية: استمرارية  $\Delta + \blacksquare + \swarrow$   
 ضربة مزدوجة:  $\Delta + \blacksquare$  ،  $\Delta + \blacksquare$   
 ضربة سفلية: (WS)  $\Delta + \blacksquare$  ،  $\Delta + \blacksquare$   
 الجلوس: استمرارية  $\bullet + X + \downarrow$   
 تقطيت الركبة (بعد الجلوس):  $\Delta + \blacksquare + \Delta + \blacksquare$   
 لكمات متتالية:  $\blacksquare + \blacksquare + \blacksquare$   
 ضربات ساحقة قوية:  $\blacksquare + \blacksquare + \leftarrow$   
 ضربات متوحشة: (FC) استمرارية  $\Delta + \blacksquare + \Delta + \blacksquare + \swarrow$   
 ضربات سفلية: (FC) استمرارية  $\blacksquare + \blacksquare + \blacksquare + \blacksquare + \downarrow$   
 التراجع الراقص:  $\blacksquare + X + \bullet$   
 المخالب المميتة:  $\Delta + \blacksquare + \rightarrow$   
 انفجارية الدب الفتاكة:  $\bullet + X + \Delta + \rightarrow$  ،  $\Delta + \rightarrow$   
 ركلة سفلية: استمرارية  $\bullet + \downarrow$   
 ضربة الدب القاطعة:  $\Delta + \blacksquare + \leftarrow$  ،  $\Delta + \blacksquare + \swarrow$   
**هيهاشي مشيما:**  
**القذفات:**  
 كسر العنق:  $X + \blacksquare$   
 كسر الظهر:  $\bullet + \Delta$   
 ضربة الرأس:  $\blacksquare + \Delta + \leftarrow$  ،  $\blacksquare + \Delta + \swarrow$





لكمّتان مع ركلة: X, ▲, ■

أربع لكمّات: ▲, ■, ▲, ■

ركلتان: X, X

ركلة مع ركبة: ●, X + →

ثلاث لكمّات مع ركلة سفلية: ●, ■, ▲, ■

الضربات الدموية: X, X, ●, ■

الضربات الدموية المضيئة: ●, ▲, ●, ■

الضربات الأتوماتيكية: ▲, ●, ■, ▲, ● أو ▲

لكمّات الحفّار: استمرارية ▲ + ↙, ■, ■, ■, ■

التحطيم: ● أو ▲ + →

ركلة مع لكمّات: ● أو ▲ + →, X, ▲, ■

رفع بالكنع: ▲ أو ▲ + N →, ↘, ↓

الحصار: X, ▲, ■, ● أو ▲

لكمة رافعة: ↓, ↘, ▲ + ← أو (WS) ■

القبضة الهازقة: ↓, ↘, ▲ + ← أو (WS) ▲ + ←

ركبتان: ↓, ↘, X + ← أو X (WS) ●

إيقاف الضربات السفلية: ↓, X + ■ + أو X + ▲ + ●

لكمة الانتقام القاتلة: →, ● + ● + ■

لكمة الانتقام السريعة: ←, ● + ● + ■

ضربات متتالية:

▲, ■, ▲, ●, ■

●, ■, ▲, ●, ■

▲, ■, ■, ▲, ●, ■

●, ■, ■, ▲, ●, ■

X, X, ●, ■, ▲, ■, ●, X + →

▲, ●, ■, ▲, ●, ■, ▲, ■, ●, X + →

■, ▲, ■, ▲, ■, ●, ●, ▲, ▲, X + ↘

●, ▲, ■, ●, ■, ●, ●, ▲, ▲, X + ↘

استمرارية: ←, N, ▲, ▲, ■, ▲, X, ●, ●, ■, ▲, ■

براين فيوري:

القذفات:

قذفة DTT: X + ■

قذفة براين: ● + ▲

لكمّات الإنتقام: (FC) ↘, ↙, ▲ + ■ + ↘

(من اليسار) السقوط الحر: X + ■ أو X + ▲ + ●

(من اليمين) ضربة الركبة: X + ■ أو X + ▲ + ●

(من الخلف) رمية المطرقة: X + ■ أو X + ▲ + ●

الحركات الخاصة:

الحركة الخاصة: X + ■ + ●

اللكمة الصاروخية: ←, ← + ▲

الركلة الدائرية: ←, ← + X

ضربة المرفق: (SS) + ■

لكمة الصاعقة: (SS) + ▲

اللكمة الخادعة: (SS) + ■ + ▲

ركلة سفلية: X + ↘

ركلة القوة: ● + ↘

لكمّتان: ▲, ■ + ↘

ركلة مع ركبة: ↓ + X + ●

ركبة: ● + →

انقلابة بضرية: →, → + ●

الهجوم المتراجع: ▲ + ■

هجوم الكوع: ← + ▲ + ■

لكمة خطافية مع ركلة: → + ▲, ●





ألعاب الكمبيوتر

قريباً

كتيب

الصل

الحامل

الجزء الثاني



الناشر

مكتبة  
الناشر والتوزيع  
مكتبة

جميع الحقوق محفوظة

هاتف ٦٦٠٧٥٢٩ / ٦٦٠٧٥١٧ / ٦٦٧٥٠٤٤ فاكس ٦٦٠٧٥٢١  
ص.ب: ١٣٦٧٦ جدة ٢١٤١٤ المملكة العربية السعودية